

















Revista Oficial de Nintendo

GÁNATE UN DS EN EL CN POLL

Tom Clancy's
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

EQUIPO EN ACCIÓN

The Legend of Zelda The Minish Cap
Nintensivo

Además:
- CN Babes
- Póster doble

NINTENDO POWER
RESIDENT EVIL 4
SUPER MARIO 64 DS
DK: JUNGLE BEAT

Precio $22.00 M.N.



Año 14 No 3 Exhibir hasta 26/3/2005

Año XIV No. 3 Marzo 2005

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

COLABORADOR
Antonio Nieto Cuevas

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Angel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 Nº 3. Fecha de publicación: Marzo 2005. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

Sam Fisher, el agente secreto extraído de la mente de Tom Clancy (**The Hunt for the Red October, The Sum of All Fears**) es enviado a otra misión de seguridad nacional; ahora se trata de una guerra informática que puede terminar con el mundo como lo conocemos. ¡Claro!, hablamos de **Splinter Cell: Chaos Theory**, la tercera entrega de esta saga de espionaje que ofrece varias ventajas ante sus predecesores. Entérate de todo lo relacionado con este título en el artículo de portada.

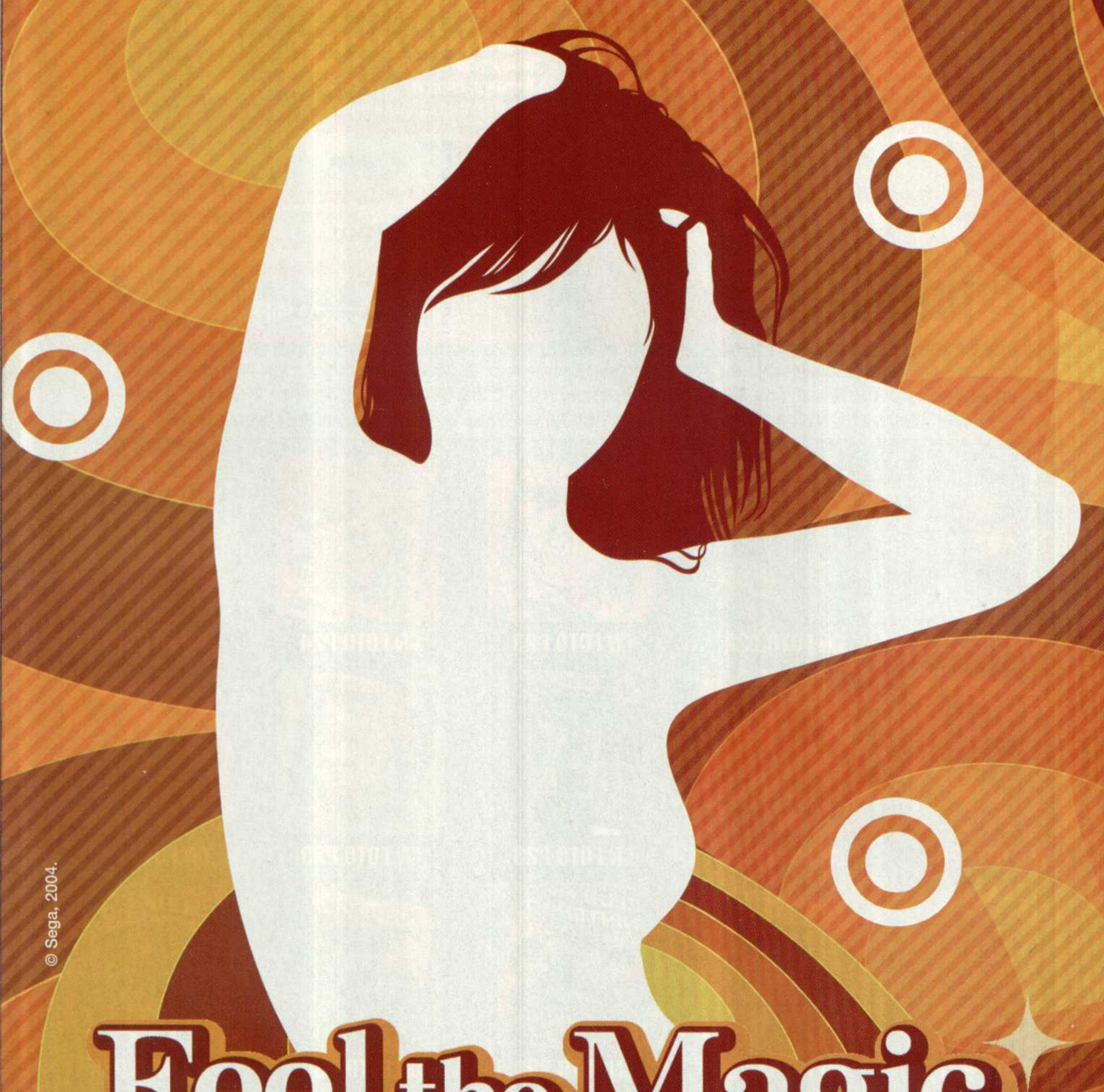
¿Sigues sin descubrir las intenciones de la sexy **Kaileena** en **Prince of Persia: Warrior Within**? No te preocupes, en este número te traemos la segunda y última parte de nuestro Nintensivo para que descubras si es posible cambiar tu destino; pero no sólo eso: también iniciamos con una interesante guía de la última aventura de **Link** en **The Legend of Zelda: The Minish Cap**, donde nuestro audaz héroe de Hyrule debe cruzar por múltiples retos al estilo de **Alicia en el país de las maravillas**, valiéndose de un pequeño gorro para entrar a zonas diminutas para derrotar al maléfico **Vaati** y salvar a la **Princesa**.

Ya tenemos a los ganadores de nuestro concurso del XIII aniversario de Club Nintendo Nos llegaron fotografías bastante interesantes y otras por demás creativas. Si quieres conocer el nombre y la foto de los ganadores, busca los resultados en esta misma edición. Muchas felicidades si eres uno de ellos, y si no, no te deprimas; checa la página 17 y entérate de nuestra nueva promoción para ganarte un DS mensual de aquí a diciembre.

No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o vía tradicional a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, DF

SUMARIO

Ahora puedes **Ganarte un Nintendo DS cada mes**. Entérate cómo en nuestra nueva sección **CN Poll** en la página 17.


Feel the Magic
XY ♥ XX
TM

La imagen








Nintendo demostró con **Wario Ware Touched!** la manera en la que se deben aprovechar las características del Nintendo DS para crear juegos realmente divertidos; pues bien, parece ser que Sega lo aprendió muy bien y ahora nos ofrece una opción similar a la del título de la gran N, es decir, el juego se sustenta en mini-juegos que duran unos cuantos segundos.

Todos vemos el amor desde perspectivas distintas, pero créenos que nunca desde la que tiene el Sonic Team; comprueba que vale más ingenio que gráficos en la...

...página 62

¡Baila con Mario!

Si tú eres de los que en todas las fiestas se quedan sentados, viendo bailar a medio mundo, ¡no te preocupes más!, pues Konami te tiene una solución. Aún sin especificar alguna fecha de lanzamiento, la compañía de los **Castlevania** ha llegado a un arreglo con Nintendo para desarrollar un juego de su exitosa serie **Dance Dance Revolution** para Nintendo GameCube, en la que, por si no sabías (lo cual dudamos bastante), mediante un tapete con flechas en las cuatro direcciones básicas, debemos bailar al ritmo de varias canciones; en la pantalla aparecerán las flechas que debemos pisar. Lo especial de esta versión es que contará con la presencia de personajes de Nintendo, como **Mario** y **Luigi**; en cuanto a los temas musicales que incluirá el juego, son todavía un misterio; nosotros pensamos que lo mejor sería hacer una mezcla entre canciones populares y de algunos títulos de Nintendo. En los tiempos del Nintendo 64 también salió un **Dance Dance Revolution**, no tan bueno, donde aparecían personajes de **Disney** como **Donald**, **Mickey** o **Daisy.**

Ojalá que en esta entrega para cubo, Konami se "saque la espina" de aquella primera vez; por lo pronto, nosotros mantendremos cruzados los dedos para que así sea.

La fiebre amarilla, lejos de terminarse

Todos los entrenadores del mundo tienen un muy buen pretexto para estar contentos, y es que, al parecer, este será un año muy importante para la franquicia de **Pokémon**. Para empezar, habrá dos juegos, uno para Nintendo GameCube y otro para Nintendo DS. Se ha rumorado que el primero será un RPG al cien por ciento, retomando lo mejor del modo de historia de **Pokémon Colosseum**; lo que no se mencionó es si tendrá algún tipo de conectividad con los juegos de GBA. Para el título de DS sólo se sabe que será una aventura nueva, con un gameplay renovado, aunque no creemos que se aleje del estilo de la serie. Por si todo esto se te hiciera poco, también ha sido anunciada una nueva película, basada en los monstruos de bolsillo, pero lo que no se confirmó es si llegará a nuestro país.

Según desarrolladores de los juegos, este año será uno de los más importantes en la historia de la serie, y con noticias como las anteriores, queda confirmado.

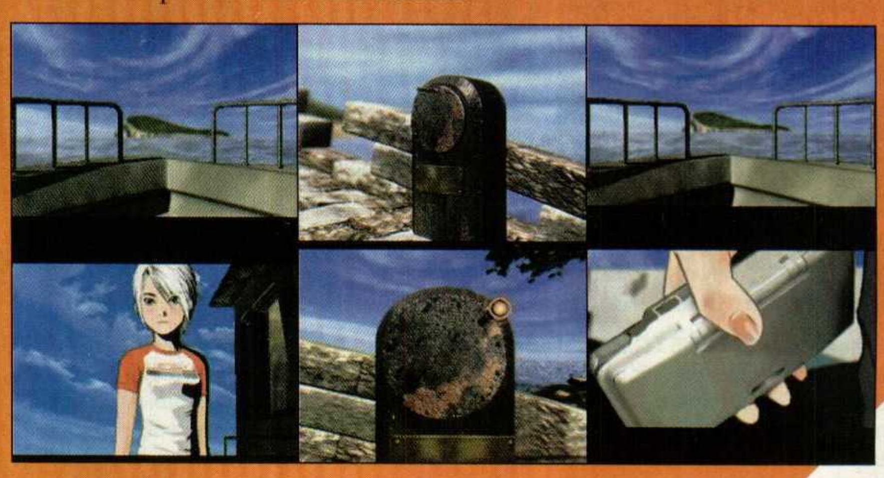
Sigue la moda retro

Si ya tienes tiempo en esto de los videojuegos, seguramente de vez en cuando dedicarás algunos cuantos botonazos a aquellos juegos viejitos, que tantas emociones nos brindaron; por fortuna, ahora también las nuevas generaciones podrán disfrutarlos, ya que Atari lanzará para el Nintendo DS varias de sus joyas del pasado en una sola tarjeta de juego, tales como **Centipede**, **Missile Command**, **Pong**, y **Breakout**, sólo por mencionar algunos. Lo mejor de todo es que parece ser que incluirán un modo para que estos títulos sean jugados con el stylus del Nintendo DS, además de que también podrás hacerlo con varios amigos al mismo tiempo, aprovechando las capacidades *LAN* de la consola. No cabe duda de que se trata de una gran recopilación de juegos, con la ventaja de que los disfrutarás en cualquier lugar; la única pregunta que nos hacemos es: ¿quién va a gozar más este juego, tú o tu papá?

Una misteriosa aventura

あれが、あんたらがお探しの島だ

De todos los juegos que están próximos a salir para el Nintendo DS en Japón, uno de los que más ha llamado nuestra atención por su historia es **Another code**. Resulta que la protagonista del título, **Mizuki Robbins** (la chica de cabello blanco que aparece en las fotos), ha sufrido el secuestro de su padre y ahora debe buscar en todo su pueblo a través de pistas que la ayuden a dar con su paradero. Una tarea nada fácil, pero por fortuna cuenta con un aparato muy parecido al NDS (en su forma), de nombre "**Another**", que le da la capacidad de leer los recuerdos de las personas con las que hablas. Como todo buen juego de misterio, habrá bastantes acertijos, y para resolverlos, deberás utilizar la pantalla táctil del sistema.

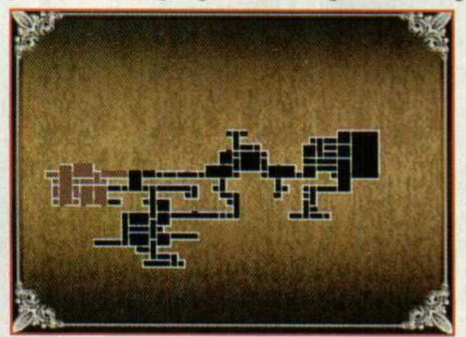


Las expectativas creadas por este título son muy altas, así que esperemos que responda en esa medida; por lo pronto no existen planes aún de traerlo a América, pero no nos extrañaría nada que en el E3 de este año se comente algo al respecto.

Drácula en pantalla doble

No hay jugador en el mundo que no sienta una alegría especial recorrer su cuerpo, al escuchar el nombre de una de las sagas más populares en el mundo de los videojuegos: **Castlevania**; y al parecer ya está en desarrollo un título de la mítica serie para el Nintendo DS. De los pocos detalles que se han revelado, encontramos que la historia se realizará 12 meses después de los eventos ocurridos en **Castlevania Aria of Sorrow**, que saliera para Game Boy Advance; además, la protagonista volverá a ser **Soma Cruz**. La estructura de los niveles mantendrá la base de los títulos para GBA, es decir, grandes escenarios en 2D, que deberás recorrer varias veces, para tener acceso a áreas restringidas. Lo interesante viene en la manera en que utilizarán ambas pantallas; en la superior se desplegará un mapa, donde podrás ver tu ubicación, así como la de objetos importantes y jefes, mientras que en la inferior disfrutaremos de la acción; lo interesante de que esto se realice en la pantalla táctil es que cuando te enfrentes con los jefes de zona, deberás marcar un hechizo en la pantalla, como si estuvieras dibujando; si lo haces bien, absorberás el alma del enemigo; pero si fallas, revivirá.





Hasta el momento, es todo lo que se sabe de este esperadísimo juego; no hay ni fecha de salida aún, pero como siempre, te mantendremos al tanto de lo que suceda.

Ganadores del Aniversario XIII

La competencia para elegir a los ganadores de los dos Nintendo DS, fue muy reñida; muchos lectores mandaron fotos muy creativas y chistosas, pero desafortunadamente, no todos podían ganar. Los trabajos que a nuestro criterio fueron los mejores son los de Francisco Javier Téllez Ayala y Juan Carlos Núñez Juárez. ¡Muchas felicidades! A todos nuestros lectores, muchas gracias por participar y por las muestras de cariño hacia la revista; recuerden seguir participando en futuras promociones.

Francisco Javier Téllez Ayala
Guadalajara, Jalisco





Juan Carlos Núñez Juárez, Estado de México

Más juegos para el Nintendo DS

Los juegos para el DS están saliendo en racimos; todo mundo quiere hacer algo para la consola. Y una muestra son los siguientes títulos: Pac-Pix; el gameplay de este Pac-Man consiste en que con el stylus debemos dibujar a nuestro héroe para que termine con los fantasmas, obviamente dependiendo de las características del escenario; en ocasiones tendremos que delinearlo más grande y en otras más pequeño. Tiger Woods PGA; no hay mucho que decir acerca de él, más que probablemente se saque provecho de las capacidades LAN. Harvest Moon DS; en la pantalla superior aparecerá un locutor que te informará de cambios climáticos, así como de ofertas en el mercado. Del que no se dijo mucho fue de Touch! Kirby and the Magic Wand, la nueva aventura de nuestro rosado amigo para el NDS. Las fechas de salida están contempladas para la primera mitad del año, y a pesar de que no hay anuncios para el mercado americano, tenemos plena confianza en que sí llegarán.

Continúan los aplausos

El éxito que ha tenido **Donkey Konga** es impresionante; en las pasadas fechas decembrinas era prácticamente imposible encontrar uno, pues estaba agotado en todas partes. Debido a esto, Nintendo ha decidido recompensarnos con la segunda parte, que de momento sigue sólo disponible en Japón. Según se comenta, contendrá nuevos minijuegos, para que puedas sacar provecho a tus **Bongós** junto con tus amigos. En cuanto a los temas que deberemos acompañar, no se dijo nada, pero con que mantengan el estilo de la primera parte es más que suficiente; su salida está programada para el mes entrante, abril, así que será mejor que empieces a ahorrar, porque estamos seguros de que **Donkey Konga 2** ¡será todo un hitazo!



El erizo azul está de regreso

El **Sonic Team** ha confirmado la aparición de dos juegos protagonizados por su rápida mascota; uno es para el Nintendo GameCube, y el segundo para el Nintendo DS. De la aventura para Cubo, se dice que mantendrá el mismo estilo que **Sonic Heroes**; lo interesante estará en ver la historia que utilizarán, porque la verdad, últimamente, las sentimos sin ingenio. En cuanto a la versión portátil, se dice que será similar al demo mostrado en el E3 del año pasado, donde con ayuda del stylus debemos dirigir a **Sonic** a través de los aros con dimensiones muy variadas. Las posibilidades son muy variadas, y sólo el tiempo nos dirá si Sonic recibirá el impulso que ha estado necesitando, pero en fin, nosotros confiamos en el ingenio y talento de **Yuji Naka**.



Desde un principio Sega ha mostrado mucho entusiasmo en cuanto al Nintendo DS, y Feel the Magic es una clara muestra de lo que puede lograr debido a su creatividad, misma que les ha hecho ganarse un lugar como uno de los mejores licenciatarios de la actualidad.

Detalles de la revolución

En declaraciones hechas a la prensa nipona, **Satowu Iwata**, presidente de Nintendo, comentó que el 2004 había sido el año del Nintendo DS, debido a que ha superado todas las expectativas que se formaron; pero lo que más impresionó del comunicado, fue la parte dedicada a **Revolution**, en la que **Iwata** menciona que será mostrado en el E3 de este año, algo que ya sabíamos; pero además se dijo que cambiará por completo la manera en la que estamos acostumbrados a ver los videojuegos. Esta última declaración ha suscitado una serie de rumores en cuanto a de qué manera será la consola; entre ellos, se encuentra el que probablemente los botones A y B que han acompañado los controles de la compañía toda su vida, van a desaparecer, en compatibilidad con los juegos de Nintendo GameCube, lo cual nos parece bastante lógico. En fin, todo estos sólo son especulaciones, y deberemos esperar un par de meses más para conocer lo que Nintendo nos tiene reservado; de lo único que sí estamos seguros es que, como siempre, la gran N va a llevarse el evento de mayo y dejará de manifiesto, una vez más, que son quienes llevan la batuta en esta industria tan competida.

Ganadores Trivia Vivendi

A continuación te presentamos los nombres de los ganadores de la trivia acerca de **Crash** y de **Spyro** que incluimos en esta misma sección en enero. A todos ellos, ¡muchas felicidades! Si tu nombre no está en la lista, no te desanimes y sigue participando en nuestras futuras promociones.



Carlos Arteaga de Anda. Querétaro, Querétaro.

Antonio Uribe Prado. Chilchota, Michoacán.

Jorge Saldívar Gómez. Ciudad Madero, Tamaulipas.

Francisco J. Aguirre Ramos. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Jesús Delgado Delgado. México, D.F.

Jorge Muñoz Pérez. Ciudad Juárez, Chihuahua.

José I. Estrada Martínez. Naucalpan, Estado de México.

Sergio A. Cortés Valladolid Tlamanalco, Estado de México.

Francisco J. López Aguilera. Tlajomulco de Zúñiga, Jalisco.

Omar V. Velasco Gallardo. Tlajomulco de Zúñiga, Jalisco.



TUS PREGUNTAS A: MARIO

¿Qué pasó, cuates? Ya estamos en marzo, el mes que le da la bienvenida a la primavera y también a muchos videojuegos que nos harán pasar largos ratos de diversión. Yo, por mi parte, ya me estoy preparando para enfrentar el nuevo reto de **Sam Fisher**; pero mientras espero a que me llegue mi juego, aprovecharé el tiempo para responder tus inquietudes. ¡Arranquen!

Mario

Se aproxima el nuevo Zelda

¿Cómo estás, **Mario**? Sé que eres todo un experto para contestar las preguntas y espero me ayudes con ésta. Hace poco sacaron un video en Internet acerca del nuevo **Zelda**, y los rumores dicen que saldrá por marzo; ¿es cierto? Los gráficos se ven increíbles, pero, ¿así serán en el juego en definitiva, o sólo será una segunda parte del **Wind Waker**? Espero que me puedas contestar.

Víctor Hoyos León
Cuernavaca, Mor.

Me han llegado tantas preguntas con este tema, que mi pobre servidor POP ya pide a gritos una depuración; así es que allí les va la respuesta: el nuevo juego de **The Legend of Zelda** (título aún sin definir) saldrá a mediados de este año –eso sí, no le cambian "un poquito" la fecha- y obviamente en el próximo E3 se mostrarán más detalles que te dejarán sorprendido. Tal como lo mencionas, los gráficos son impresionantes y mantienen el aspecto de aquella versión mostrada en el *Space World* del 2002 –**Link** peleando con **Ganon**-. Esta nueva aventura pretende ser más adulta y no tanto como lo visto en **Wind Waker**.



No te desesperes, faltan pocos meses para que tengamos en nuestras manos esta nueva aventura. Los gráficos se ven más adultos y sin duda será todo un suceso en el GameCube.

Shadow Pokémon

Mario, ¿me puedes decir cómo obtener a **Ho-Oh** en **Pokémon Colosseum**? Llevo semanas tratando de encontrarlo, pero no he podido.

Alan García
México, DF

¡Claro!, nada más debes cumplir la tarea de capturar a los 48 **Shadow Pokémon** existentes en el juego. Suena fácil, ¿no?

Personajes extras en MKD

Mario: ¿qué tan cierto es que en la versión de **Mortal Kombat Deception** se incluyen personajes exclusivos?

Carlos Torres
Monterrey, NL

Si extrañabas a **Goro** o **Shao Kahn**, ¡no te preocupes! Como bonus único para la versión de Nintendo GameCube, Midway incluyó a estos dos colosos, tal vez para compensar la carencia del modo *online* o para reponer el tiempo que tardó en salir. Sea cual fuere el motivo, nos agrada la idea de que incluyan detalles "exclusivos" para agasajar a los orgullosos dueños del Cubo.



Si te consideras un verdadero coleccionista de Nintendo, el **R.O.B.** es un objeto que debe estar al frente de tu vitrina. Sus funciones son muy sencillas, pero se comprende por la fecha en que salió.

R.O.B.

Hola. Hace poco vi un reportaje sobre videojuegos en la televisión, donde transmitieron un comercial de Nintendo de los años 80, en que aparece una especie de *kit* para el NES. Venía la consola, la pistola, controles, cartuchos, y además una especie de robot, que en mi vida había visto. ¿Me podrías decir qué es, qué hace o cómo se llama?

Abraham Valdez
Monterrey, NL

Su nombre es **R.O.B.** (*Robotic Operating Buddy*), un pequeño robot que interactuaba con el NES y que salió en la época dorada del NES. Por desgracia, no fue tan popular como se esperaba y sólo se desarrollaron dos juegos que lo usaban; uno de ellos es **Gyromite** –que venía incluido con el robot- . Si eres coleccionista y lo deseas en tu recámara, lo puedes encontrar en páginas como Ebay a un precio razonable.

4 son mejor que 1

¡Qué pasó, **Mario**! Compré mi Nintendo DS con **Super Mario 64 DS**, pero no sé cómo activar a **Mario, Luigi** o **Wario**. ¿Qué debo hacer?

Jessica Grala
Montevideo, Uruguay

Como te darás cuenta, la historia sufrió ligeros cambios y ahora empiezas con **Yoshi**. Tu deber es completar cada reto existente en las pinturas para juntar estrellas y activar nuevas secciones del castillo, así como también para obtener a los personajes secretos. Para Luigi: derrota al **King Boo** en la pintura de **Luigi** (*Big Boo´s Haunt*). Para **Mario** simplemente elimina al **Goomboss** que está en el cuarto siguiente del *Rec Room*, y para **Wario**, ve al segundo piso del castillo, y en el cuarto del espejo usa una *Power Flower* para volver transparente a **Luigi**, y entonces entra a la pintura de Wario.



Sopa de letras

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo estás? Te contacto desde Guatemala para hacerte una pregunta y espero que la puedas contestar. En el juego de **The Hobbit** para Game Boy Advance no sé qué hacer cuando me topo con una clase de piedra y tengo que poner una especie de combinación con las letras D O L N E R (después de vencer al pulpo gigante que arroja barriles).

Alberto Cabezas González
Guatemala, Guatemala

Letras... ¿qué hacer con ellas? Este es un claro ejemplo de que jugar **Literati** o **Bookworm** sí te deja algo bueno; simplemente usa tu espada para elegir las letras y forma la palabra "ELROND". Con esto se abrirá un nuevo camino que te llevará a **Gandalf**.

GTA Advance

¡Qué onda, **Mario**! En una tienda de videojuegos vi un juego para el Game Boy Advance de la aclamada serie "**Grand Theft Auto**". ¿Este juego es real o es otra farsa más de la piratería?

Alan R. Pérez
Vía correo electrónico

El juego que viste es completamente original y fue desarrollado por Digital Eclipse; hasta el momento es la única adaptación para el Game Boy Advance; sin embargo, existen otros dos títulos para el Game Boy Color, pero son tan malos que en verdad no te has perdido de algo emocionante.

Si piensas que la versión de GBA es igual de buena que la casera, lamento decirte que te llevarás una gran desilusión, porque aquí todo es muy lineal y monótono.

El inocente

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Es cierto que Nintendo ya tiene un sucesor para el DS? Bautizado provisionalmente como Nintendo SS -muchos aseguran que son las iniciales de "*Six Screens*", aunque otros se decantan por "*Sexy System*" debido a la belleza estética del prototipo-, la consola presenta un complejo sistema de seis pantallas con diferentes características. Se dice que es uno de los primeros juegos en desarrollo para la máquina **Super Mario SSS -Sunshine Six Screens-** y que sigue la moda de la compañía de adaptar juegos de consolas pasadas; incluye "tantas vistas que el usuario se creerá inmerso en el universo **Mario**". Vista aérea, inferior, lateral, primera persona, el control del personaje será absoluto; ¿es cierto este rumor o son sólo puros cuentos para ilusionarnos? Se despide de ustedes su amigo y fiel lector.

Carlos Rioja
México, DF

¡Ja, ja, ja!... ¿Y también hace palomitas de maíz? OK, ya me comportaré, aunque déjame decirte que me has hecho reír como nunca. Lamento comunicarte que se han burlado vilmente de tu inteligencia, ya que en primer lugar Nintendo no ha dicho semejante barbaridad y dudo mucho que alguien se interese en un sistema de seis pantallas -sin importar lo sexy que se vea-, porque saldría carísimo y aparte perderías drásticamente la acción del juego; y por si fuera poco, ¡imagínate el tamaño de ese sistema "portátil"!: ¡sería más grande que una pizza personal! Mejor cómprate el Nintendo "DS", que con sólo dos pantallas te ofrecerá toda la diversión que necesitas.

LA CARTA DEL MES

Recupera tu identidad

Hola, Mario. En el juego Paper Mario: The Thousand Year Door llegué con el jefe del cuarto nivel y me dice que si adivino su nombre me devolverá mi cuerpo y la estrella; pero ya intenté con un montón de nombres y no acierto; ¿podrías ayudarme? Lo peor es que no puedo salir de *Twilight Town* ni de *Creeple Steeple*.

Marcos Iparaguirre
Perú

Su nombre es: Rumpelstinsky. ¡Ja ja!... Ya en serio, él se llama Doppliss, pero no puedes escribir su nombre de primera intención. Primero debes aliarte con Vivian para usar su habilidad "*Veil*" y escuchar a unos cuervos en Twilight Town; ellos mencionan que "alguien" en Creeple Steeple sabe el nombre del fantasma, así que regresa al castillo y entra al pozo, sigue el camino hacia la derecha y pronto llegarás a un cuarto con un perico; el muy parlanchín te dirá el verdadero nombre -no olvides revisar las cajas para conseguir una letra "P"-; ahora regresa a Twilight Town, habla con el fantasma y él correrá hacia la torre del castillo; ve y pégale con todas tus fuerzas al usurpador para recuperar tu identidad.



Vivian y los cuervos serán parte fundamental para recuperar tu identidad. No olvides revisar todos los rincones de este sitio para obtener cualquier pista.



No más Turok

¡Hola, Club Nintendo! Les envió saludos y también una duda que no me deja dormir: ¿saben si Acclaim va a sacar otro juego de **Turok** para el Nintendo GameCube?; porque es una serie que me gusta mucho. Por favor, **Mario**, respóndeme.

Criox
Vía correo electrónico

En primer lugar, la compañía Acclaim perdió los derechos de **Turok**, lo que se traduce en no más títulos de esta franquicia; además, después del "rotundo éxito" de **Turok Evolution**, dudo mucho que se avienten a hacer otro juego de la serie si no es que en verdad se toman su tiempo para crear un *engine* decente y una historia que por lo menos sea entretenida, no que el pasado título para el GCN, en verdad fue malísimo.

Quizá en un futuro, alguna compañía se atreva a comprar la licencia y aproveche las ventajas de las consolas de siguiente generación para lanzar una secuela.

Juegos que no saldrán

¡Qué tal, **Mario**! Oye, ¿sabes si alguien piensa sacar para las nuevas consolas (el Nintendo DS o el "Revolution") secuelas de **Killer Instinct**, o juegos así que ya parecieran muertos?; ya que imagínense, los dos **Killer Instinct** que hay son muy buenos; ¿qué tal quedarían en el Nintendo GameCube, Nintendo DS o en el "Revolution"?

Cripii5
Vía correo electrónico

Si recuerdas, quien se encargaba de esos juegos no era otro sino Rare, licencia que fue vendida a Microsoft y por tanto es obvio que no producirán ningún juego para algún sistema casero de Nintendo; con esto se recalca que no habrá ni **Killer Instinct**, **Conker** o **Perfect Dark** para Nintendo GameCube o Revolution. Ah, pero dicha compañía no compite en sistemas portátiles; no hay problemas para adaptar a sistemas portátiles, de allí que existen **Banjo-Kazooie** y **Sabrewolf** para el Game Boy Advance… Tal vez en algún futuro remoto hagan algo para el DS. ¿Qué? No lo sabemos, pero si nos enteramos te lo diremos de inmediato.

¡Retácala, Mario!

Hola, **Mario**. Hace poco vi que en la caja de **NBA Street Vol. 3** aparecen algunos personajes de Nintendo; ¿se trata de alguna promoción en la compra del juego o es que acaso también puedes jugar con los famosos héroes de la gran N? Si es así, ¿cuántos y cuáles serán?

Ariana Valdez
México, DF

Así es, mi querida Ari: **Link** pudo entrar en las batallas de **Soul Calibur II** y ahora es turno de otros valientes guerreros que, aun sin usar espadas, se batirán en la duela –o asfalto- contra grandes estrellas de la NBA. Se trata del *"All Stars Team"*, de Nintendo: **Peach**, **Luigi** y **Mario**. Ya sea que juegues con este gran equipo, o selecciones a un personaje en específico para entrar al *slam dunk contest*, para ver cual de los tres íconos de Nintendo sabe retacar mejor el balón.

Retando a la gravedad, el pequeño pero intrépido **Mario** se prepara para dejar a las estrellas de la NBA con la boca abierta.

Nuevas islas por explorar

¡**Mario**, necesito tu ayuda! Tengo el juego **Pokémon FireRed** y escuché que existen algunas islas especiales que puedes visitar a lo largo de la aventura. ¿Cómo llego allí?

Rogelio Nava
México, DF

¡Elemental, mi estimado Roger! Después de conseguir el séptimo *Badge*, **Bill** te mostrará y conducirá a una isla; debes completar cada objetivo en la primera, segunda y tercera islas, para después regresar a la zona principal. Y si ya cuentas con el *Tri-Pass*, podrás regresar a cada isla a través del *Vermilion Port*.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, pues los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas y en sí, todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210
México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Omar Molina, Hidalgo, Méx.
Ricardo Ortiz, Edomex, Méx.
Mario Macedo, Jalisco, Méx.
Manuel y Connie Castillo, Panamá.
Diego Reyes, Hidalgo, Méx.
Adrián Molina, México, DF.
Xavier Contreras, México, DF.
Annais Quevedo, México, DF

El rombo

En el número pasado estuvo aquí.





¡MOVILIZA TU CELULAR!

Sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE	CLAVE
RISA	VACA	GORILA	ESTORNUDO
LADRIDO	PEDO	TREN	SILBIDO
CRASH	TARZAN	COYOTE	ALETEO
ERUCTO	LOBO	GATO	MOTO
POLLOS	DERRAPE	HELICOPTERO	TIMBREBICI



POLLOS

COMO BAJAR SONIDOS

Envía **CN REAL** + "clave" al **3111** Ejemplo: **CN REAL POLLOS**

Modelos Compatibles: Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD Motorola: C385, E380, V300,V525, V600, v80 Samsung: SCH:C100G,D410, E100,E300,E310, E400, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P100, P400, P510, S100, S200, S300, S300M, S500, T100, T400, T410, T500, V200, X100, X400, X450, X600, Z100, Z105 Sony Ericsson: F500i, P900, T230, T630, Z1010, Z600 Siemens: S55, SL55 Sagem: X6 Panasonic: GD87, X60

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Tonos

Cine

	CLAVE
Indiana Jones	INDIANA
Los Picapiedra	PICAPIEDRA
El hombre araña	SPIDER2
Espanta Tiburones	ESPANTA
Nos vamos a la cama	LUNIS
Smallville	SMALLVILLE
Misión Imposible	MISION
Shrek2	SHREK2
La pantera rosa	PANTERAROSA
Bajo del mar / La Sirenita	DEBAJO
Hakuna matata / El Rey León	HAKUNA
James Bond	JBOND
Titanic	TITANIC
El Señor de los Anillos	ANILLOS
Matrix II	MATRIX2

Infantiles

	CLAVE
Misión SOS / Diego González	SOS
Alguien tan especial / Diego González	ALGUIEN
No te escaparás / Diego González	NOESCAPARAS
Tú y yo / Diego González	TUYYO
Una vez más / Diego González	UNAVEZMAS
Mágico amor / Jesús Zavala	MAGICO
Cuentas conmigo / Jonathan Becerra	CONMIGO
Atado a nada / Pandilla SOS	ATADO
Guerra de los sexos / Pandilla SOS	GUERRA
Perdóname / Pandilla SOS	PERDONAME

Las Más Buscadas

	CLAVE
REBELDE® / RBD	REBELDE
Vivir / Belinda	VIVIR
Lento / Julieta Venegas	LENTO
Caraluna / Bacilos	CARALUNA
Duele el amor / Alex Syntek	ELAMOR
Shabadabada / OV7	SHABA
Kiss me / Sixpence Non The Richer	KISSME

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

TDMA O DIGITAL
ENVÍA **CN TONOT**
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al **31111**
Ejemplo: CN TONOT INDIANA NOKIA



MONOFÓNICO GSM
ENVÍA **CN TONO**
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al **31111**
Ejemplo: CN TONO INDIANA NOKIA

MULTIMEDIA GSM
ENVÍA **CN POLI**
+ "la clave de la canción"
al **31111**
Ejemplo: CN POLI INDIANA

Imágenes

ANTON · AUG · BETI3 · FATI3 · GONZA · JUAN · LUCY2 · RAFA2 · ROCIO2 · SEG2 · SELENE · SOFIA6

SUEÑOS y caramelos

envía **CN FOTO** +"clave" al **31111**
Ejemplo: **CN FOTO JUAN**

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO

Humor, música, emoción, travesuras y ... ¿por qué no?... un poco de magia

¿Te quedaste en suspenso por saber qué pasará al día siguiente en Sueños y Caramelos? Recibe todos los días los avances del próximo capítulo y sé de los primeros en saber que pasará en esta novela.

envía **CN CARAMELO** al **21111**

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS! PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA





TATI5 · TATI19 · TATI17 · TATI10

envía **CN FOTO** + "clave" al **31111** Ejemplo: **CN FOTO TATI10**

SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO

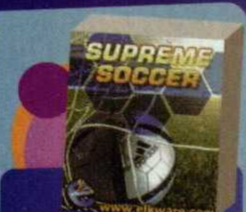




Mobile Grand Prix
clave **FUNO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage.
Siemens: S55, SL55, ME55.
Motorola: T720, T720i.
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700



Eon, The Dragon
clave **DRAGON**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700



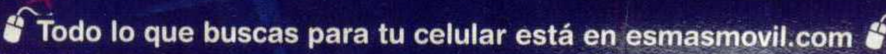
Supreme Soccer
clave **FUTBOL3**
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500
Sharp: GX10, GX10i
Sony Ericsson: T610

COMO BAJAR JUEGOS envía **CN JUEGO** + "clave" al **31111** Ejemplo: **CN JUEGO DRAGON**

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno). SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO







Un servicio de



GAMEVISTAZO

MVP BASEBALL 2005

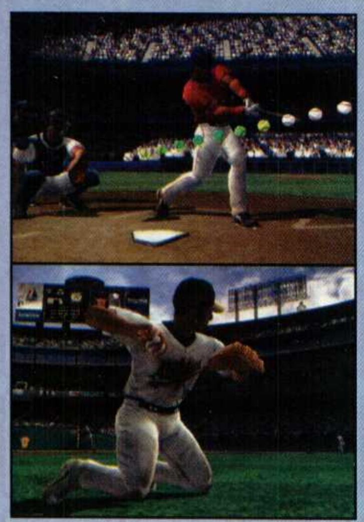
ELECTRONIC ARTS INC.





¡Prepárate para un verdadero Home Run!

Todo mundo vio a **FIFA 2005** como la gran revolución del deporte en los videojuegos, pero Electronic Arts también se consolidó en el fútbol americano con **Madden 2005**, y por supuesto, en el béisbol, con **MVP Baseball 2004**. Este último marcó un gran reto para quienes piensen en desarrollar un título de béisbol, por su extraordinario engine y la sencillez para controlar cada jugada. ¿Crees que no se puede superar? Pues checa lo siguiente.



MVP Baseball 2005 cuenta con una gran adición a la que llamaron *Hitter´s Eye*, acción que mediante un indicador te permite controlar los movimientos del pitcher, así como seguir la ruta de la bola en el instante en que abandona la mano del jugador. Por si fuera poco, puedes aprender de tus errores al repetir la escena y analizar a detalle tus lanzamientos. También se incluyó el *Ownership Mode*, el cual te da la oportunidad de controlar a toda la organización del equipo. Similar al *Dynasty Mode*, que involucra más las emociones de los jugadores para su buen rendimiento en el diamante. Ahora tendrás que preocuparte no sólo por ganar los encuentros, sino también por las finanzas del equipo –al controlar el valor de las entradas y concesiones- para comprar jugadores y ganar el campeonato.

Como bonus adicional, puedes activar a las leyendas del béisbol, uniformes y estadios clásicos, para lograr un juego que superará tus expectativas.

Si no está roto, no lo repares



Muchas veces ha pasado que se crea el juego soñado por los videojugadores, y para la secuela, por alguna extraña y bizarra razón, los programadores deciden "innovar", y en vez de superar lo anterior, le destruyen los buenos detalles que lo llevaron a la cumbre. Esto no pasó en **MVP Baseball 2005**; es decir, se respetó la estructura del juego y se modificaron algunos detalles como la respuesta del control y las características del *pitcher* –escogiendo varias formas de lanzamiento- y del bateador, con mejores ángulos de la caja de bateo. En cuanto a gráficos, no te preocupes: ahora el juego luce más estilizado y real que antes; incluso las animaciones se mejoraron para que no te pierdas ningún detalle de la espectacularidad del rey de los deportes.

Crea tu imperio

No todo es tan fácil como piensas, pues para tener un gran equipo se necesita tener mucho dinero o empezar desde cero y ganar lo suficiente. Y como la primera opción no será posible, debes crear tu propio estadio; el primer año será tan sencillo como uno de ligas menores, pero si logras una buena temporada, irás ganando lo suficiente para jugar en un lugar más decente; pero, eso sí, no quieras dar los boletos a precio de Serie Mundial, porque así nadie irá a verte. Mejor procura tener buenos asientos y jugadores que no tengan las manos de mantequilla... ¡ahh!, eso sí, que no se te olviden las palomitas y los *hot dogs*.



Esta nueva opción es similar a la de Madden 2005 y será tu decisión cómo gastar tu dinero, si firmando a una superestrella o mejorar la calidad del estadio. Contrata más publicidad en televisión y muestra de qué está hecho tu equipo.



Rayman en pantalla doble



Nintendo tiene a **Mario**, Sega a **Sonic** y Ubisoft a **Rayman**, el héroe creado por Michel Ancel, que ha desfilado por casi todas las consolas de Nintendo. Este peculiar personaje, quien se caracteriza por tener las extremidades separadas del cuerpo, llega a su primera aventura en el Nintendo DS, con una directa adaptación del juego que pudiste ver en el Nintendo 64. Al igual que **Prince of Persia: Warrior Within** y **Splinter Cell: Chaos Theory**, el equipo de desarrollo de Montreal se está encargando de afinar todos los detalles para que a mediados de este mes tengamos la versión final del juego. Si quieres conocer más detalles, ¡checa la siguiente información!

¡Consola pequeña, aventura inmensa!

No te podemos mentir; ya checaste la capacidad gráfica del NDS, y basta con ver la adaptación de SM64 para quedar con el ojo cuadrado, pero... ¿a dónde vamos con esto? Pues simplemente para tomar como referencia que por pequeña que parezca la tarjeta del DS, podrás disfrutar de un título de plataformas en 3D, con 45 niveles –cada uno con sus propios retos y acertijos– que van desde cavernas marinas, cascadas o escondites de piratas, con el fin de detener a las fuerzas malignas que atormentan a su mundo. Conforme recorras cada escenario, harás uso de las habilidades de **Rayman**, como saltar, correr, nadar o esquiar; pero si los peligros cruzan los cielos, no te preocupes, porque también puedes volar usando tu cabello como aspas de helicóptero.

Mientras que en la pantalla principal del Nintendo DS se lleva a cabo toda la acción del juego, en la segunda podrás checar la ubicación de ciertos items o consultar el nivel de energía de Rayman. También podrás rastrear los Lums, que son pequeños items que reunirás a través de tu aventura. Suena simple, pero en cuanto lo tengas en tus manos notarás lo innovador que es.

Usa tus habilidades

Además, hay algunos extras en el control, como la facilidad para moverte a la derecha o izquierda sin perder el objetivo de vista –como en **Metroid Prime**-. Y emulando las hazañas de **Tarzán** o **DK**, **Rayman** puede columpiarse entre lianas e inclusive usar las habilidades de sus amigos.

En la versión de Nintendo 64 debías insertar el *Expansion Pak* para suavizar las texturas gráficas, detalle que no requerirás en el Nintendo DS, que por si fuera poco, cuenta con escenarios más coloridos y estilizados que el original.

¿Cuándo lo tendremos?

Rayman DS era uno de los juegos de lanzamiento para el Nintendo DS, pero después de unos ajustes, Ubisoft lo pospuso hasta la primera semana de marzo, así que ya tienes otra buena opción para disfrutar tu Nintendo DS. Y por ser un juego de plataformas, te mantendrá entretenido por un largo rato mientras exploras los vastos mundos infestados de robots piratas. Por el lado del audio te comentamos que es muy bueno e incluso los sonidos te ayudarán a encontrar varios objetos y personajes. En definitiva, una buena opción para esta temporada.







Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Y obtén un

25%

de descuento

Por sólo $198.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $264.00

¡Suscribirse es muy fácil!

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de marzo de 2005. Únicamente para la República Mexicana.

CLUB NINTENDO POLL

¡Participa y gánate un Nintendo DS!



Creamos este espacio para conocerte mejor, así que a partir de este número y hasta diciembre regalaremos un Nintendo DS mensual al correo electrónico #50 que llegue con todas las respuestas a la siguiente dirección: cnpoll@clubnintendomx.com. Estamos esperando tus respuestas. ¡Gracias y mucha suerte!



Nombre Completo **Dirección** **Ciudad** **Estado. C.P.** **Teléfono**

Fecha de Nacimiento **Suscriptor SI o NO** **Lector Desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Que sistemas de Nintendo tienes?

C) ¿En ste número cuál fue la sección que más te gusto?

D) ¿Cuál fue tu review favorito?
1. Mario DS 64
2. Pokémon Dash
3. DK Jungle Beat
4. Feel the Magic
5. Fight Night

E) ¿Que guía te gusto más?
1. Zelda The Minish Cap
2. Resident Evil 4
3. Prince of Persia Warrior Within

F) ¿Crees que le falto algo a algún articulo de la revista y que sería lo que tú le aportarias?

G) ¿Planeas suscribirte a Club Nintendo o renovar tu suscripción?

H) ¿Recomendarías Club Nintendo a otras personas?

I) ¿Qué haces con tus ejemplares pasados de Club Nintendo?

J) ¿Qué otro tipo de articulos te gustaría ver en Club Nintendo y que harías tú para mejorar la revista?

BASES

Tienes hasta el 31 de marzo de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL MARZO (contará sólo un correo por lector). El correo #50 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la J) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 4 de abril de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección completa y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o área metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación del día 5 de abril de 2005 al 29 de abril de 2005 de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, 2º Piso, Colonia Santa Fé, México, D.F C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 29 de abril de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



NUESTRA ESTRATEGIA CONTINÚA ESTE MES CON LA RECOLECCIÓN DE LAS MONEDAS ROJAS



BIG BOO'S HAUNT

Incursiona como cazafantasmas y derrota a **Big Boo** en el *lobby* para obtener acceso al segundo piso de la mansión. Es muy fácil conseguir las ocho monedas rojas en *Big Boo's Haunt* usando a **Luigi**; su velocidad y saltos te permiten esquivar enemigos y tomar monedas en las alturas.



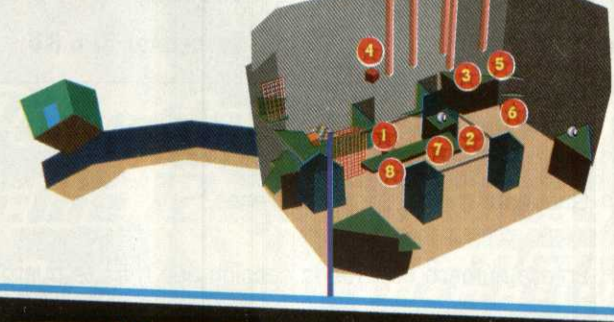
El pianista

Camina de puntitas por el piano dormido y toma la primera moneda. No despiertes al bebé o te sorprenderá con un ritmo que ya quisiera tener Elton John.



HAZY MAZE CAVE

De donde inicias, baja por el corredor del lado derecho de **Hazy Maze Cave**; en el siguiente cuarto, desciende por el poste de color rojo, gira a la derecha y sube por las escaleras; vas a encontrar a la amistosa bomba rosa en lo alto. Camina hasta el borde y sube a la plataforma móvil. Sitúate sobre cada una de las flechas, para mover la plataforma a cada caja de ladrillo que muestra el mapa. Golpea la construcción con tus puños para descubrir las primeras dos monedas; ahora, salta el acantilado en la esquina del cuarto para tomar la tercera. Avanza hasta que veas la esfera de cristal; del lado opuesto sube el poste morado, entonces salta a la plataforma y condúcela para conseguir la cuarta de ocho monedas rojas. Rompe la caja en tu camino para tomar una. La quinta moneda está a la vista; tendrás que saltar para cogerla.



Tiempo de elevarse

Los juegos de baile son de lo más normal en estos días. Por fortuna Mario empieza a practicar sus pasos en H*azy Maze Cave*, mientras aborda la plataforma móvil, que parece un tapete de baile. Simplemente camina hasta las flechas y písalas para mover la plataforma. Ahora muévete como loco para tomar tres monedas rojas más. No pienses en nada que te ponga nervioso necesitas estar tranquilo para dirigir la incontrolable plataforma a los lugares que necesites llegar.

LETHAL LAVA LAND

Un paso en falso en *Lethal Lava Land* y estarás perdido. Pisa cuidadosamente en todo el camino, hasta que llegues al rompecabezas de **Bowser**. Las ocho monedas rojas están aquí, sobre las piezas. Cuando comiences a tomarlas, éstas se moverán, provocando que pudieras caer a la lava. Trata de avanzar lo más rápido que puedas al recolectar las monedas; lo puedes hacer en el orden que desees. Una vez que hayas terminado con tu cacería, la estrella dorada aparecerá en una plataforma cercana.



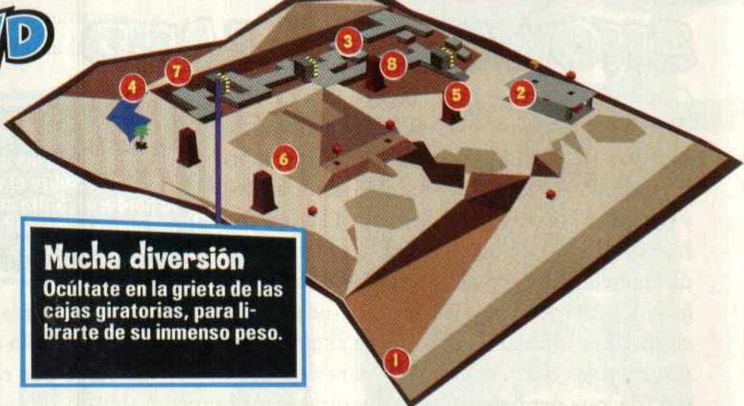
Mira y aprende



Estudia los movimientos de las piezas del rompecabezas de Bowser. Cuando hayas aprendido el patrón, toma las monedas.

SHIFTING SAND LAND

Mario es el hombre que necesitas para tomar estas monedas. Del punto inicial, camina hacia la esquina de la izquierda donde está un montículo de arena y toma la primera. La segunda está atrapada dentro de una caja, en la estructura de dos pisos, y la tercera la podrás encontrar en *Tox Box Maze*. Toma la cuarta moneda en el oasis. Habla con la bomba rosa cerca de las columnas en *Tox Box Maze* y prosigue. Entra al cañon y utilízalo para surcar los aires; cuando encuentres las cuatro monedas rojas que te faltan, la estrella aparecerá en lo alto de la plataforma de dos pisos, donde hallaste la segunda moneda.



Mucha diversión

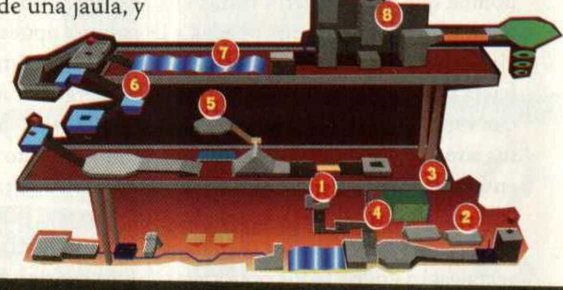
Ocúltate en la grieta de las cajas giratorias, para librarte de su inmenso peso.

BOWSER IN THE FIRE SEA

Ten mucho cuidado con los movimientos que realices con el *stylus* o el *Control Pad* en esta búsqueda. La primera pieza se está asomando en un puente. Salta por encima del agujero y toma tu premio. Pero no llegues más allá de la plataforma o te quemarás. Avanza hasta el hexágono donde hay un **Goomba** y sube el poste hasta el final. La segunda moneda descansa sobre unas plataformas inestables; sé rápido saltando por ellas hasta llegar al poste. La tercera está dentro de una jaula, y la cuarta está suspendida en un elevador a tu izquierda; actívalo y camina velozmente a través del agujero para tomarla. Regresa al elevador, condúcelo y cruza el fuego. Sube a lo alto de la rampa y consigue la quinta moneda (custodiada por un **Bully**). Camina gateando la fosa con fuego y presiona hacia adelante. Sube a la plataforma móvil y salta justo para encontrar la sexta moneda. La moneda siete se encuentra cerca de donde emerge la lava, y la octava te espera en el poste.

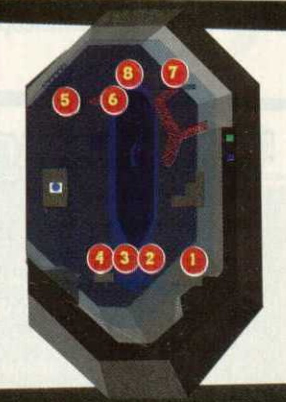
Poste bailador

Sube a lo alto de esta barra y realiza un parado de manos, para obtener la última moneda.



DIRE, DIRE DOCKS

Después que hayas vencido a Bowser en Fire Sea, una serie de postes móviles aparecerá por encima del agua de Dire, Dire Docks. Golpea el switch cerca de la escalera, para que puedas llegar cerca de un Bob-omb en una plataforma flotante. Colecta la primera moneda roja; entonces, salta al poste móvil a tu izquierda y engancha tres más en tu camino. Regresa a la primera plataforma y conduce el poste hasta la siguiente plataforma. Toma el lado izquierdo del poste hasta el switch de la estrella azul, salta al poste más cercano y toma la quinta moneda. Dirígete a la plataforma central y guíala por una serie de postes hasta hallar la moneda número seis. También puedes recolectar todo el botín antes de vencer a Bowser en Fire Sea, nadando por la subruta y golpeando el bloque con signo de admiración. El poder de la flor infla a Mario como si fuera un globo; ahora puedes tomar las monedas mientras vuelas en el orden que quieras. (El efecto no dura mucho, así que no titubees en tus intentos.)



CASTLE SECRETS

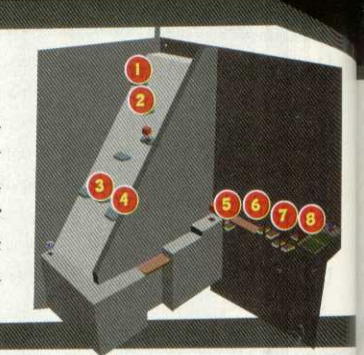
Detrás de la cascada

Necesitarás el traje de metal de **Wario** para pelear contra la corriente de las cascadas. Toma la flor de poder para transformarte; entonces rodea la corriente para las primeras cuatro monedas. Las otras están dispersas en la alcoba y la plataforma central.



Debajo de la fosa

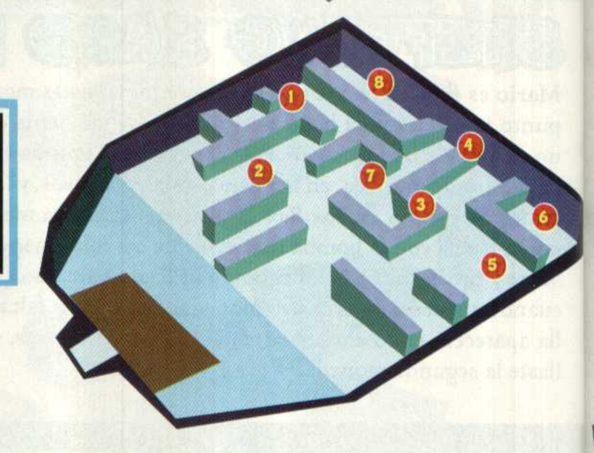
Golpea la caja de ladrillo en la fosa vacía usando a **Wario**. Deslízate en la rampa, toma la gorra de **Mario** y flota para conseguir las que te faltaron. Después de que tomes la última, cambia a **Luigi** y llega a la salida.



SNOWMAN'S LAND

Camina como **Luigi** hasta la máquina de olas de hielo y realiza un salto de helicóptero hacia lo más lejano del lago. Adquiere el caparazón de **Koopa** del bloque de signo de admiración, y dirígelo al final del muelle. Gira a la derecha hacia la cuesta de hielo, donde hay una línea de monedas. Bájate del caparazón y entra al *igloo*. Cinco monedas están suspendidas a simple vista, y la sexta descansa en el piso. Las últimas dos monedas están sumergidas en el riachuelo del *igloo*. Ahorra unas cuantas monedas para después de que nades, ya que el agua es tan fría, que perderás energía mientras estés húmedo.

Resbala y deslízate
No choques en los muros mientras estás sobre el caparazón o lo perderás. Salta cuando quieras ganar velocidad; la pierdes cuando zigzagueas.



WET-DRY WORLD

Salta alto con **Luigi** para sumergirte en la pintura de *Wet Dry Wrorld* y conseguir con esto que el nivel del agua cambie (también puedes obtener el mismo resultado tocando un diamante dentro del escenario, pero es más tardado). Nada hasta la bomba que está en tierra firme; ella preparará un cañón. Sube a la cuesta y entra allí, apúntalo lo más alto que puedas a la esquina opuesta en la que estás; ahora dispárate hacia la jaula de metal. Bucea hasta el fondo y nada a través del sistema de túneles subacúaticos, hasta que llegues al pueblo inundado. Emerge por aire si lo necesitas, entonces toca el diamante que está debajo de donde entraste al pueblo, para drenar el agua al nivel de la calle. Corre para secar tus ropas y llega a un cuadrado utilizando un salto hacia atrás. Encontrarás todas las monedas ocultas en bloques de ladrillos, encima de varias estructuras. Comienza golpeando los dos primeros bloques que veas. Regresa a la calle y corre hacia abajo por el callejón, a la derecha de la entrada a la alcantarilla. Activa el *switch* y sube por las escaleras temporales para llegar hasta la tercera moneda. Necesitarás hacer un salto hacia atrás, para alcanzar la cuarta moneda. La quinta y sexta están en los lados opuestos al muro central. El último par de monedas, lo hallas en las azoteas de dos casas a lo largo del muro. Otra vez el salto de helicóptero será la solución. La estrella dorada aparecerá en la iglesia, esperando los guantes de **Luigi**.

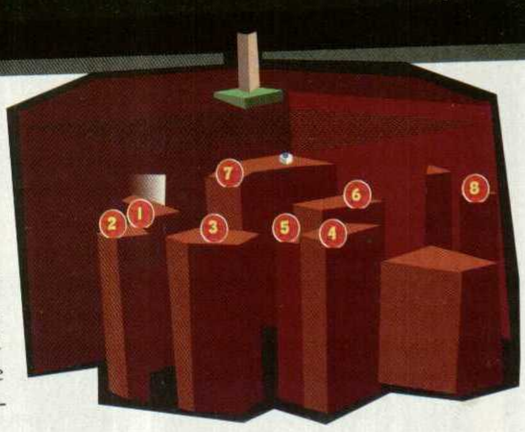
TALL, TALL MOUNTAIN

Corre por la cuesta de la montaña, hasta que llegues cerca de unos hongos gigantes. Colecta las cuatro monedas rojas antes de que se muevan. Continúa a lo largo del camino hasta encontrar un muro de hiedra; entonces, salta de repisa en repisa para tomar el último grupo de monedas. La estrella aparecerá arriba de uno de los hongos gigantes.

Escala los muros
Las últimas cuatro monedas están en una serie de repisa; utiliza el salto hacia atrás de Mario para tomarlas.

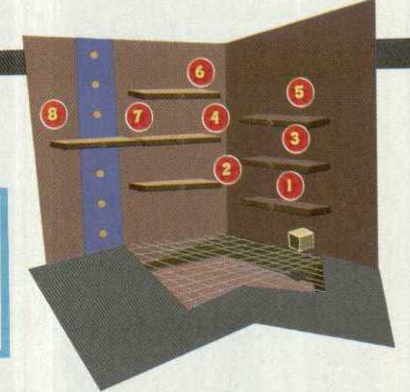


TINY-HUGE ISLAND



Salta como **Luigi** a través de la pintura de **Goomba** en el lado izquierdo; llegarás a una isla donde todo tiene un tamaño pequeño. Avanza a la izquierda de donde inicias y pisa el *switch* que está cerca del tubo de *warp*. Sube a la repisa y rodéala mientras evitas las balas de cañón. Camina colina abajo hasta la playa arenosa. Nada a la colina más lejana y habla con **Bob-omb** para activar el cañón; ahora retrocede y entra al tubo de *warp*, que está cerca de éste. Saldrás del *warp* como un plomero miniatura. Regresa con **Bob-omb** y salta dentro del cañón. Dirige tu disparo sobre el árbol en la colina (debería ser visible, pero no; sólo el tronco) y lánzate. Baja del árbol y camina cerca del **Goomba** gigante, y entra a la caverna. Las primeras seis monedas están dentro; es muy fácil tomarlas; sólo apóyate en las plataformas. **Luigi** tendrá que subir hasta el techo para colectar las últimas dos monedas. La estrella dorada va a aparecer en el piso, debajo de la ocatva moneda.

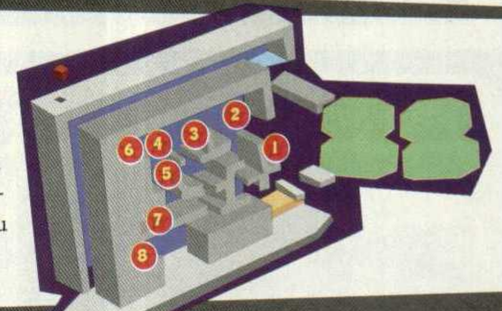
TICK TOCK CLOCK



Dirige a **Luigi** hacia la izquierda del punto de inicio. Verás la primera moneda sobre un engrane inmóvil. Realiza una serie de saltos de helicóptero en los engranes para tomar cinco monedas rojas. Las últimas dos las verás a tu izquierda, suspendidas en el aire. Cuando tengas todas las monedas, la estrella aparecerá en el fondo del mecanismo de engranes.

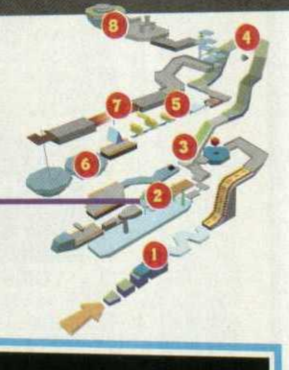
Detén el reloj
Salta a la cara del reloj, con la manecilla de los minutos en las 12, para suspender el movimiento.

RAINBOW RIDE



Sube a la alfombra mágica y condúcela hasta el fin de la línea, cruzando la plataforma giratoria. Brinca a las pequeñas estructuras de piedra; entonces realiza un salto hacia atrás, para que tomes cada una de las primeras cuatro monedas rojas. Déjate caer para obtener la quinta moneda; ahora realiza un salto hacia atrás para tomar la sexta. El último par de monedas están en las plataformas más bajas, así que cae para cogerlas. Tu premio aparecerá en el fondo del curso, encima de la estrella gris.

BOWSER IN THE SKY



Si tomas este curso lentamente, vas a terminar con un fragmento de tu cordura. Cada una de las monedas están ubicadas en lugares que pondrán a prueba tu habilidad para saltar, escalar o correr. Recuerda que si resbalas de una gran altura, puedes caer pesado en el último instante para minimizar el daño que recibirás.

Isla oculta
La segunda moneda es fácil que la pierdas; se encuentra debajo del péndulo, en una cornisa escondida. Avanza hasta llegar al tablón de madera. Recoge un hongo de vida extra y continúa la línea de monedas hasta llegar a tu premio.

OVER THE RAINBOWS



Volarás de nube en nube, usando la gorra alada de **Mario** en este colorido nivel. También debes usar los cañones, en cada una de las islas de los **Bob-ombs** para lanzar a nuestro regordete héroe a la riqueza.

PAY DAY

Puedes terminar **Super Mario 64 DS** con sólo 80 estrellas doradas, pero verás y harás mucho más si reúnes las 150. Has perfeccionado el arte de recolectar monedas rojas; ahora estás listo para buscar 100 monedas amarillas por nivel. El tiempo es dinero; ¡muévete!

chikabum®

TONOS

Envíalo al número 7464

Top 15

Clave	Canción
1133213	Adams Song
1139001	La Mesa Que Más Aplauda
1133243	Do You Really Want To Hurt Me
1135419	Buleria
1139012	El Venao
1139076	En Medio De La Tempestad
1131287	Paradise City
1139014	Golosa
1133245	Drive
1133246	Dust In The Wind
1133187	Los Simpsons
1135427	This Love
1138092	Nada Es Lo Que Parece
1133269	Interstate Love Song
1138090	Amor Real

Rock En Español

Clave	Canción
1133047	Amores Perros
1133059	Caliente
1133060	Canibal
1133061	Cheve
1133062	Chiquitita
1130635	Chuntaros Style
1133137	Como Te Extraño
1137300	El Destino
1130572	El Matador
1135142	El Microbito
1135165	La Célula Que Explota
1133096	Mr. P. Mosh
1133178	Tania
1133417	Un Lobo Por Tu Amor
1133185	Yo Tomo



Electrónica

Clave	Canción
1137029	9PM
1133127	Acapulco 78
1137324	Crying At The Discotheque
1137332	Everything
1131095	Extreme Ways
1130108	Flash Dance
1135421	Funk Phenomena
1137198	Just Cant Get Enough
1130870	Lady Hear Me Tonight
1130858	Murder On The Dance Floor
1131238	Naive Song
1133112	Regreso A Casa
1137189	The Robots
1133413	The Rockafeller Skank
1133181	Tomorrow Comes Today

Hip-Hop

Clave	Canción
1135309	Always On Time
1135312	Beetween Me And You
1133274	Blah, Blah, Blah
1133224	Bloodline Anthem
1139598	Dirt Off Your Shoulder
1133266	How To Rob
1139546	I Refuse
1133403	Magic
1139608	My Place (Come On Over)
1139609	Numb/ Encore
1133307	P.I.M.P.
1130981	Satisfaction
1133116	Si Señor
1133416	U Cant Touch This
1135360	Until The End Of Time

1 

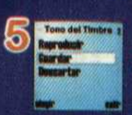
Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 

Escribe la clave del tono que quieres.

3 

Envíala al 7464 (RING).

4 

Recibirás el tono en tu Telcel.

5 Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 1220, 2200, 3320, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290 y SAMSUNG A325 marca la clave como aparece. NOKIA 1100, 3100, 3300, 3395, 3650, 6230, 6590, 6600, 6820, 7210, 7250, 8390, 8890, 9290, N-Gage; SAMSUNG R225, V200, E715; LG G1500, W3000S; SONY ERICSSON T300, T610 y Z200 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA T191 y T193 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3, MOTOROLA C332, C333, C350, E380, T720, T720i; PANTECH G310; SONY ERICSSON T106, T200, T226, T68i, T68m y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

JUEGOS

Envíalo al número 77577





1130001
Tu misión es destruir a todas las naves enemigas que tratan de invadir tu base. Destrúyelos antes de que te destruyan con tu arsenal.

Axis of Evil

1130003
Como miembro de un comando de fuerzas especiales elite debes infiltrarte y destruir la fortaleza secreta de los Nazis.





1130004
Ayuda a Ben Chase a encontrar las legendarias gemas de Egipto y enfréntate a serpientes venenosas, salvajes tigres e incluso momias.



1130007
Conquista territorios con las decisiones correctas; enfréntate a poderosos adversarios en busca de expandir tu reino, busca el camino correcto y gana.

1. **Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.**
2. **Escribe la clave del juego que quieres.**
3. **Envíala al 77577**
4. **Recibirás un mensaje para descargar tu juego.**

Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. NOKIA 3100, 3300, 6100, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. Precio $26 por juego + IVA.

FUTBOL

Envíalo al número 72237

Resultados de Partidos en Vivo

Consulta como van los partidos que se están realizando en este momento.
Envía **GOL** al **72237**.*

Resultados de la Última Jornada

Consulta los resultados de la jornada recién finalizada.
Envía **FUT** al **72237**.* Si quieres consultar el resultado de un equipo en particular... Envía **FUT** y seguido de un espacio la clave de tu equipo.***
Ejemplo **FUT AMERI**

Resultados de tu Equipo en el Torneo

Consulta los resultados de tu equipo en lo que va del torneo.
Envía **RESUL** seguido de un espacio la clave de tu equipo*** al **72237**.* Ejemplo **RESUL AMERI**



***Claves de Equipos

La clave de tu equipo se conforma por las 5 primeras letras del nombre de tu equipo. Es importante no usar acentos.

EQUIPO	CLAVE	EQUIPO	CLAVE
AMERICA	AMERI	NECAXA	NECAX
ATLANTE	ATLAN	PACHUCA	PACHU
ATLAS	ATLAS	PUEBLA	PUEBL
CHIVAS	CHIVA	PUMAS	PUMAS
CRUZ AZUL	CRUZA	SANTOS	SANTO
DORADOS	DORAD	TECOS	TECOS
JAGUARES	JAGUA	TIGRES	TIGRE
MONTERREY	MONTE	TOLUCA	TOLUC
MORELIA	MOREL	VERACRUZ	VERAC

Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.
***El costo por mensaje es de $3.00 pesos + I.V.A.**



Mas Servicios para tu telcel M.R.

IMAGENES — Envíalo al número 56467

















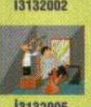





i3130001	i3130002	i3130003	i3130004	i3130005	i3130006
i3138009	i3138010	i3138011	i3138012	i3138013	i3138014
i3134001	i3134002	i3134003	i3134004	i3134005	i3134006
i3136002	i3136003	i3136004	i3136007	i3136008	i3136013








i3132001	i3132002	i3132003
i3132004	i3132005	i3132006

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave de la imagen que quieres.
3. Envíala al 56467 (LOGOS).
4. Recibirás un mensaje para descargar tu imagen.

Descarga tu imagen con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Teléfonos compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3595, 3650, 6100, 6230, 6600, 6820, 7210, 7250, N-Gage; MOTOROLA C350, E365, E380, T720, T720i; PANASONIC GD88, G60; PANTECH G310; SAGEM X-5, X-6; SAMSUNG E715, V200; SIEMENS SL55; SONY ERICSSON T226, T300, T610, Z200 y Z600. El primer elemento de la clave es una letra i. Precio $13 por imagen + IVA.

SONIDOS ESPECIALES — Envíalo al número 7464

Personas

Clave	Nombre
S1130018	Bebé Llorando
S1130019	Bebé Riendo
S1130026	Carcajadas De Audiencia
S1130017	Dos Niños Riendo
S1130025	Hombres Echando Porras

Naturaleza

Clave	Nombre
S1130006	Enjambre De Abejas
S1130029	Latido De Corazón
S1130037	Lluvia
S1130022	Oleaje
S1130009	Ranas

Huevo Cartoon

Clave	Nombre
S1130045	Bongós, ¿Por Qué No Contestas?
S1130054	El Maestro Filoteo Ramón, Ahí La Espera
S1130052	Eleuterio Jackson, Hay Te Hablan
S1130060	Huevo De Pascua, Ring Rang
S1130047	Huevo Ranchero, Conteste Pero No Se Tarde
S1130053	Poeta Huevo, Que Huevos
S1130065	Huevo Zen, Contesta

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del sonido especial que quieres.
3. Envíala al 7464.
4. Recibirás un mensaje para descargar tu sonido especial.

Descarga tu sonido especial con el mensaje desde tu Telcel.
Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 3300, 3650, 6600, N-Gage; SAGEM X-5, X-6, X-7; Samsung E715, X427; SONY ERICSSON P900, P800 y K700i marca la clave como aparece. MOTOROLA V600, V400 y V300 sustituye el S1 del principio de la clave por S2. Precio $13 por sonido especial + IVA.

ENTRETENIMIENTO — Envíalo al número 72237



Dichos Mexicanos

Los mejores dichos mexicanos en tu celular.
Envía DICHO al 72237.*



Chistes

Los mejores chistes en tu celular.
Envía CHISTE al 72237.*



Regalo

Pregúntale que quiere de regalo de forma anónima.
Envía REGALO seguido de su número de celular (10 dígitos) al 72237.*



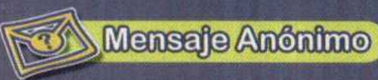
¿Se Laten?

Descubre si le lates a esa persona tan especial.
Envía LATEN seguido de su número de celular (10 dígitos) al 72237.*



Bombas

Las mejores bombas yucatecas para ti.
Envía BOMBA al 72237.*



Mensaje Anónimo

Envía mensajes de forma anónima.
Manda ENVIA seguido de su número de celular (10 dígitos) y la clave del mensaje al 72237.*
Para ver las diferentes claves disponibles consulta www.chikabum.com

Algunas claves disponibles

GXA	Gracias por Tu Amistad	TAD	Te Adoro
LA	Lastima	QTP	¿Qué Te Pasa?
ME	Me Encantas	QP	Querer Es Poder
NEE	Nada es Eterno	RP	Regresa Pronto
NET	No Estés Triste	SF	Sé Feliz
NTE	No Te Enojes	SA	Sigue Adelante
NTP	No Te Preocupes	SO	Sonrie
NC	Nunca Cambies	SU	Suerte

Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.
*El costo por mensaje es de $3.00 pesos + I.V.A.

POLIFONICOS — Envíalo al número 7464

Pop En Español

Clave	Canción
P4133212	A Quien Le Importa
P4130109	A Veces Fui
P4130975	Caraluna
P4130113	Chale
P4139004	Claridad
P4130910	Como Es Posible Que A Mi Lado
P4130105	Dragostea Din Tei
P4131010	Fuera De Mi
P4135420	Fuiste Mía
P4133013	Hacer El Amor Con Otro
P4133401	Lindas Criaturitas
P4139029	Me Gustas Tu
P4139042	Que Te La Pongo
P4139044	Rumores
P4130102	Si Pruebas Una Vez
P4137021	Tu Sonrisa
P4130111	Tus Ojos

Televisión

Clave	Canción
P4133221	Avengers
P4133380	Barney Is A Dinosaur
P4133035	Batman
P4139519	Bewitched
P4138039	Código Fama
P4138055	Hay Que Hacer La Meme
P4138094	La Hora Pico
P4130608	La Vecindad Del Chavo
P4133128	Los Locos Adams
P4131285	Los Picapiedra
P4135338	MacGyver
P4138097	Misión S.O.S.
P4133169	S.W.A.T.
P4139062	Siquiti Bum
P4135086	Soy Popeye El Marino
P4137272	The Muppets Show
P4138078	Xhdrbz

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás un mensaje para descargar tu tono.

Descarga tu tono polifónico con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

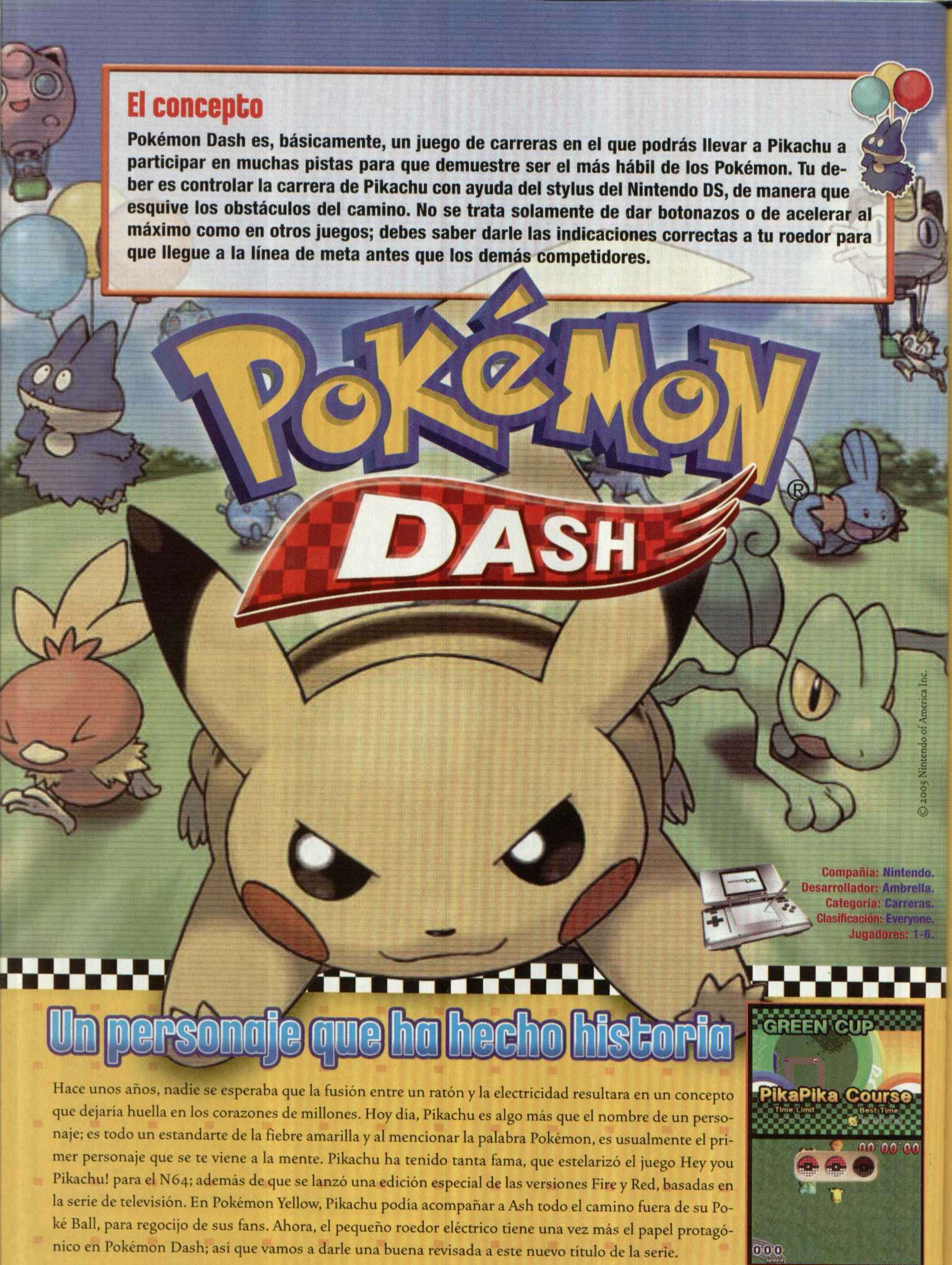
Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 3100, 3595, 6100, 6820, 7210, 7250; MOTOROLA C350, T720; SAGEM X-5 y X-6 marca la clave como aparece. SAMSUNG E715 y V200, sustituye el P4 del principio de la clave por P3. NOKIA 3300, 3650, 6600 y N-Gage, sustituye el P4 del principio de la clave por P2. MOTOROLA C332, C333, E365, E380, T720i; NOKIA 6230; PANASONIC G60, GD88; PANTECH G310; SIEMENS SL55; SONY ERICSSON T226, T300, T610, Z200 y Z600 sustituye el P4 del principio de la clave por P1. Precio $13 por tono + IVA.

Todo para tu Celular® en www.chikabum®.com



El concepto

Pokémon Dash es, básicamente, un juego de carreras en el que podrás llevar a Pikachu a participar en muchas pistas para que demuestre ser el más hábil de los Pokémon. Tu deber es controlar la carrera de Pikachu con ayuda del stylus del Nintendo DS, de manera que esquive los obstáculos del camino. No se trata solamente de dar botonazos o de acelerar al máximo como en otros juegos; debes saber darle las indicaciones correctas a tu roedor para que llegue a la línea de meta antes que los demás competidores.



Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Ambrella.
Categoría: Carreras.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-6.

Un personaje que ha hecho historia

Hace unos años, nadie se esperaba que la fusión entre un ratón y la electricidad resultara en un concepto que dejaría huella en los corazones de millones. Hoy día, Pikachu es algo más que el nombre de un personaje; es todo un estandarte de la fiebre amarilla y al mencionar la palabra Pokémon, es usualmente el primer personaje que se te viene a la mente. Pikachu ha tenido tanta fama, que estelarizó el juego Hey you Pikachu! para el N64; además de que se lanzó una edición especial de las versiones Fire y Red, basadas en la serie de televisión. En Pokémon Yellow, Pikachu podía acompañar a Ash todo el camino fuera de su Poké Ball, para regocijo de sus fans. Ahora, el pequeño roedor eléctrico tiene una vez más el papel protagónico en Pokémon Dash; así que vamos a darle una buena revisada a este nuevo título de la serie.

Por tierra, mar y aire

El objetivo básico del juego es llegar a la meta, pasando por todos los checkpoints; claro que esto no te resultará fácil al principio, pues los demás Pokémon pondrán todo su ímpetu en ganarte. Además de las carreras por tierra, Pikachu debe pasar algunos cauces de agua con ayuda de Lapras para poder continuar, e inclusive subirse a globos aerostáticos para surcar los aires y completar cada competencia.



¿Cómo se juega?

Al iniciar, tendrás 25 pistas diferentes para elegir; cada una tiene sus niveles de dificultad y copas especiales. Las acciones del juego son principalmente controladas con el stylus, con el que le podrás dar indicaciones a tu personaje para que realice el recorrido evadiendo obstáculos y rebasando a sus contrincantes. Se trata de un estilo de juego basado en la nueva generación del Nintendo DS, por lo que es totalmente distinto a cualquier título de la serie que hayas jugado anteriormente.



Aprende a jugarlo rápidamente

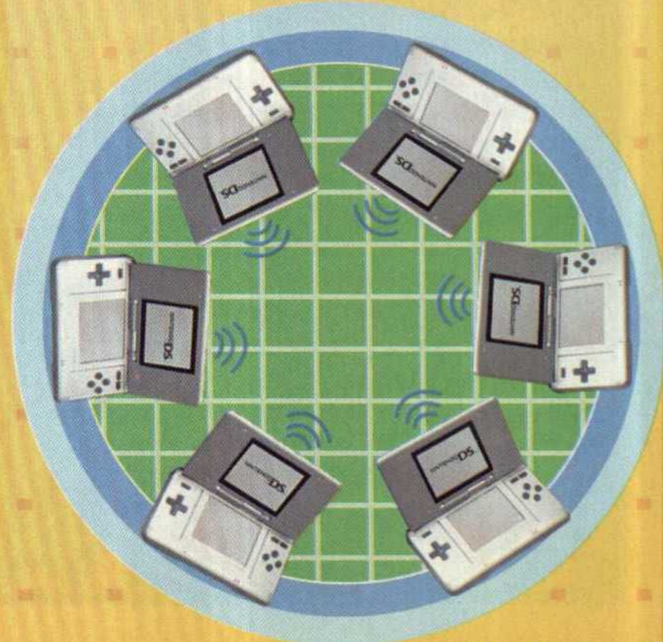
Tal vez pienses que por jugarse con el stylus, será complicado controlar a tu Pikachu. No te preocupes; puedes iniciar con un amigable modo de enseñanza en donde aprenderás todo lo necesario para que te conviertas, poco a poco, en un as de Pokémon Dash; claro está que debes recordar que la práctica hace al maestro y que tu pericia será puesta a prueba en las competencias. No por saber jugar algo quiere decir que ya eres un experto; tienes que practicar y jugar mucho para que te aprendas las jugadas e inventes tus propias maneras de vencer a los contrarios.



Seis amigos a la vez

El modo principal es para un solo jugador, y es sumamente entretenido; pero cuando hablamos de llevar el juego a un nuevo nivel de diversión, nos referimos a que invites a otros cinco amigos y que compitan en las diversas pistas del juego para que se arme una buena reta. Así es; si todos tienen sus Nintendo DS y su juego de Pokémon Dash, pueden participar en una feroz contienda de seis participantes. Imagínate: si es divertido competir con un amigo en un juego doble, y mucho más en uno de cuatro, ¡en uno de seis es la locura!





¡Compatibilidad en grande!

¿Quieres compatibilidad? Pues déjanos decirte que Pokémon Dash se puede conectar con las versiones Pokémon Ruby, Pokémon Sapphire, Pokémon Emerald, Pokémon FireRed y Pokémon LeafGreen, para poder crear más pistas. Dependiendo de los personajes que importes a tu Pokémon Dash, será la forma que adquirirá la nueva pista. Si tomas en cuenta que los Pokémon son más de 380, ¡quiere decir que puedes tener más de 380 pistas distintas en tu juego! Con esta cantidad de cursos no puedes quejarte de que ya te aburrió una competencia.



Cientos de Pokémon

Como podrás imaginarte, en este título verás a más de 380 Pokémon distintos, interactuando de una u otra manera contigo. Pero eso no es todo; en Dash, hace su debut en videojuego la preevolución del somnoliento Snorlax: Munchlax. Sin duda, este es un juego que los pokemaniacos no dejarán pasar por nada del mundo.



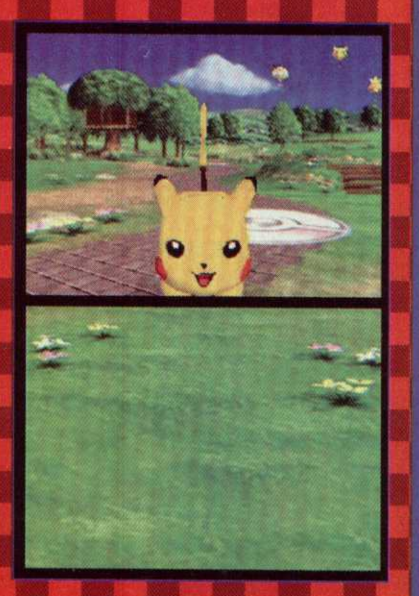
Pokémon para rato

Los monstruos de bolsillo siguen adquiriendo más fuerza con cada nueva versión que sale al mercado. Muchos pensaban que su tiempo y éxito ya estaba pasando; pero a pesar de los rumores mal infundados, y del tiempo que ha pasado desde su inicio, la fiebre amarilla sigue creciendo y adquiriendo más y más adeptos en todo el mundo. No solamente se trata de sacar juegos y ya; también los demás medios de entretenimiento como las películas de cine, la serie de televisión, los coleccionables y los juegos de tarjetas (entre tantas cosas), siguen teniendo sus actualizaciones para mantenerse al día y ofrecerle más a los fans de Pokémon. Así que podemos decir que la jornada por ser un maestro Pokémon no se ha terminado, ni lo hará en un buen rato.



¡Dash!

Como verás, este título ha traído muchas cosas nuevas al mundo de Pokémon; además de que resulta muy divertido y diferente jugar carreras con el estilo del Nintendo DS. Es muy divertido y dejará complacidos a los fans de estos personajes; pero el punto malo es que, a pesar de ser un concepto nuevo, es muy difícil que atraiga a los videojugadores que gustan de las franquicias más serias como Resident Evil o Metal Gear, por ejemplo. De cualquier modo, es una buena opción para los fans de Pikachu; así que, si puedes, no dudes en jugarlo para que tú mismo lo juzgues.



Ranking

 **Crow** **7.0**

Simple, fácil y compatible, tres palabras que definen a Pokémon Dash. ¿Por qué? Pues bien, el ambiente gráfico es del estilo usado en Hey You Pikachu!, y a pesar de sus múltiples pistas, termina por ser monótono a menos que juegues con tus cuates; eso sí, la compatibilidad con otros títulos de Pokémon es un pequeño bonus para los verdaderos fans de los Pocket Monsters. Lo malo: la música, tan repetitiva como el día y la noche. Lo bueno: es un concepto nuevo para el universo Pokémon.

Master **7.5**

Cuando vi el anuncio de este título, me encontraba un poco escéptico, ya que me imaginaba un Mario Kart con algunos Pokémon; pero una vez que pude revisar algo más de él, me di cuenta de que es un juego muy divertido que dejará satisfechos a los fans. La idea de combinar las versiones normales de Pokémon es muy buena, y gracias a las más de 300 pistas que puedes conseguir por este medio, no te aburrirás tan fácilmente. Se juega bastante bien, pero si no eres seguidor de Pikachu, mejor elige Ridge Racers DS.

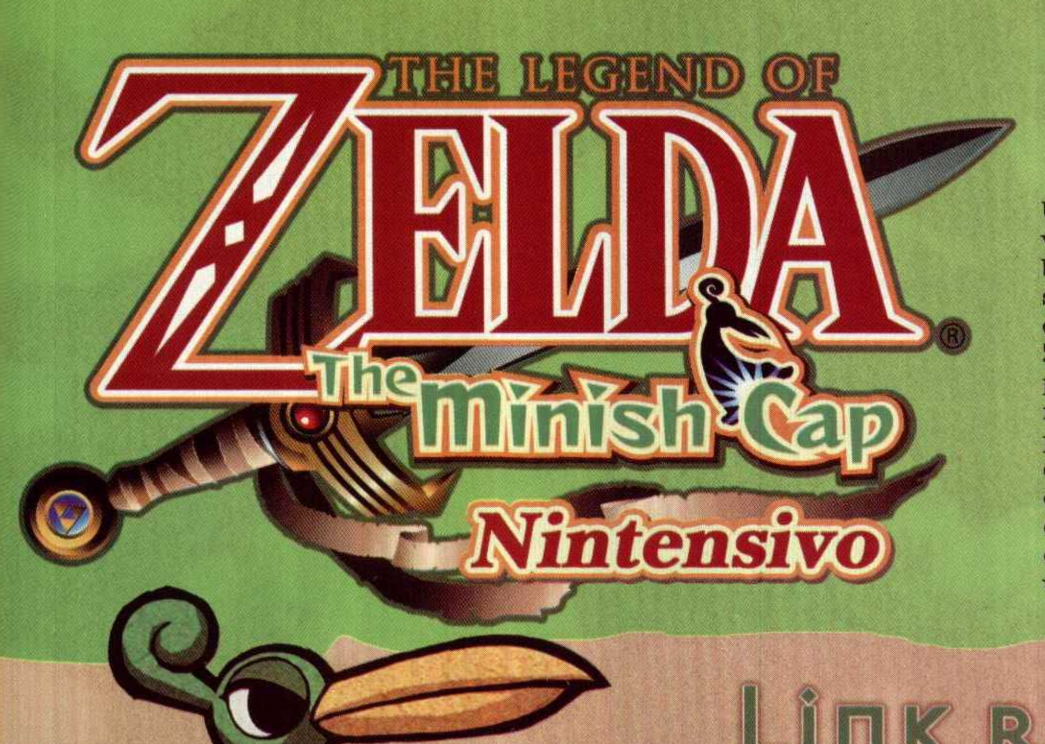
 **Panteón** **8.0**

Un nuevo sistema de Nintendo siempre nos trae muchas innovaciones consigo, y el Nintendo DS no fue la excepción. La fiebre amarilla toma nuevas y renovadas fuerzas con esta tecnología y lo demuestra con Pokémon Dash. Lo recomiendo obviamente para los entrenadores, pero no para quien gusta de otros géneros, pues es un juego hecho para fans primordialmente. Lo que más me gustó es que es compatible con muchas versiones y que es para seis jugadores simultáneos.

 **Yeyo** **7.0**

Este es un título que seguramente te gustará probar por su novedosa manera de jugarlo en el NDS; tiene un gran número de pistas que tal vez nunca te aburran o quizás las veas todas iguales después de un rato; tiene una buena conectividad con otros pokéjuegos e incluso podría decir que es divertido, pero me recuerda a Kirby Air Ride y es un juego que no quisiera volver a jugar. Si eres un Pokéfan, no lo vas a querer soltar.

1 — 10





Una aventura más del joven héroe de gorro verde bien merece un Nintensivo, ¿no te parece? Si eres un gran seguidor de **Zelda**, tal vez sientas un poco corta esta nueva misión de **Link**; pero no por eso deja de tener su chiste, porque la verdad es una gran historia. Así que toma tu espada, tu escudo y tu GBA, porque vamos a empezar.

Link regresa a la acción con un raro sombrero

El comienzo

¡Despierta!

Observa la introducción del juego hasta que **Link** despierte. Baja las escaleras y entra en el cuarto de la derecha; después de una charla, abre el cofre y toma las 20 rupias que hay dentro. Sal y sigue a **Zelda** para que lleguen al festival. Habla con la princesa en cada puesto en el que se detenga, hasta que ella gane un escudo y te lo regale; ella te seguirá ahora; camina al norte del pueblo y usa tu escudo con el enemigo para que te deshagas de él y puedas continuar hacia el castillo.



Vaati aparece

Después de entregar la espada, la ceremonia de premiación será echada a perder por la misma persona que ganó la competencia: **Vaati**, quien demostró sus verdaderas intenciones y liberó unos espíritus del cofre, además de que convirtió a la princesa **Zelda** en piedra para evitar que sus poderes interfirieran con sus planes. Siendo el único capaz de encontrar a los **Picori**, **Link** debe ir a **Minish Woods** para conseguir que los **Picori** hagan una nueva espada y detener a **Vaati**. Sal del castillo y dale un vistazo al mapa que recibiste para que veas a dónde debes ir.

Camino al bosque

Como el camino al sur está cerrado, deberás continuar al este; ten cuidado con los enemigos que aparecen. Camina hacia el sur y luego al este para que llegues a **Minish Woods**; por el camino, asegúrate de cortar todas las plantas y pasto que veas, para que consigas rupias y corazones.



Conoce a Ezlo

Explora el bosque. Cuando llegues a un lugar específico, escucharás unos gritos de auxilio de parte de un extraño personaje; regresa un poco y podrás ayudarlo. Su nombre es **Ezlo**. Después de un par de quejas, se unirá a ti en la aventura; cada vez que necesites hablar con él, presiona *Select* y **Ezlo** te dará tips muy útiles (y un par de quejas más).



Continúa el camino y tu nuevo amigo te explicará cómo puedes reducir tu tamaño en los troncos; con ayuda de **Ezlo** podrás tener la estatura de los **Minish** (el nombre real de los **Picori**) y continuar al oeste pasando por debajo del árbol caído.

Los Minish

Sube a las hojas y podrás llegar a la aldea de los **Minish**. Cuando estés aquí y veas que no puedes entender su idioma, camina al norte hasta un palacio y habla con el personaje que estará ahí: él te dirá que vayas al sur de la aldea para que obtengas una nuez que te hará comprender su lenguaje. Cómetela y podrás hablar con todos los **Minish** de ahora en adelante.



La misión por los elementos



Habla con el **Minish** que está en la casa en el oeste del palacio. Él te dirá que necesitan de cuatro elementos para poder restaurar la espada. Amablemente te marcará en el mapa la localización de los elementos; el primero que debes recuperar es el **Earth Element**. Habla con el sujeto del palacio para que te permita pasar al norte.

El primer calabozo

Entra y mueve las estatuas para que puedas pasar al siguiente cuarto. Elimina a los enemigos y pisa los cuatro switches para que prendas las antorchas y aparezca un cofre con una llave; úsala para abrir la puerta. En el siguiente cuarto, ten cuidado con los enemigos que caen del techo; ahora jala la palanca para que actives un puente. Para pasar el agua, agarra el hongo y jálalo hacia el lado contrario al que quieres saltar; suéltalo y pasarás por encima del obstáculo. Estos hongos te ayudarán en muchas ocasiones, pero ten en mente que puedes controlar la distancia del salto, según la longitud a la que estires el hongo.



Deepwood Shrine



Los problemas de ser pequeño

En el siguiente cuarto verás un barril de gran tamaño (de hecho es normal, tú eres el que encogió, ¿recuerdas?) y te encontrarás con unos honguitos venenosos que no podrás eliminar –por el momento-. Activa el switch que está del lado derecho para que prendas la antorcha y liberes un lado del barril. Entra en éste y sal por la otra puerta; aparta a los honguitos con tu espada y empuja a la estatua sobre uno de los switches; párate sobre el otro y liberarás el barril definitivamente.



Usa los hongos

Entra en el barril y camina para hacerlo girar hasta que veas otra puerta del lado inferior izquierdo; sal por ella y camina al siguiente cuarto. Elimina al enemigo y jala el hongo para saltar lo más lejos que puedas; abre el cofre grande y obtendrás el mapa. Regresa al hongo y salta con menos potencia para entrar por la puerta de la izquierda. Deshazte de los enemigos y empuja el jarrón hasta el switch para que aparezca el puente y puedas avanzar. En el siguiente cuarto, empuja una de las estatuas al switch; ahora la otra empújala más adentro, de manera que puedas pasar con ella; empújala de regreso hacia el switch y podrás tomar la llave del cofre.



Empuja y jala...

Regresa al barril. Camina hacia arriba para que salgas por la puerta que aparece del lado superior derecho. Abre la puerta con la llave que conseguiste y usa el hongo del siguiente cuarto para que alcances el switch que activa el puente. Jala el siguiente hongo para que puedas continuar. Acaba con los enemigos y acerca la estatua de la derecha hasta pasar el switch; ahora empuja la otra hasta dejarlas juntas y podrás avanzar al siguiente cuarto.



¡A jarronazos!

Elimina a los tres enemigos y obtendrás una llave; sal por la puerta que se abrió y sube las escaleras para que avances hacia el norte. Déjate caer por la derecha y limpia de enemigos el lugar; entra a la puerta de la izquierda y activa el switch para que abras una puerta. Ten cuidado con los honguitos venenosos; puedes deshacerte de ellos arrojándoles un jarrón. Abre la puerta de la esquina superior izquierda con la llave y prepárate para una batalla.



El subjefe

Este enemigo es sencillo: debes golpearlo en la cabeza para que exponga su corazón al final de su cola; en este momento es vulnerable y deberás darle espadazos lo más rápido que puedas, pero ten cuidado porque empezará a correr después de unos instantes. Repite la operación un par de veces más y obtendrás la **Gust Jar**, una excelente arma que te permitirá absorber las molestas telarañas que cubren las puertas, dejar mareados a los honguitos malos y otras cosas más. Ya que estás aquí, limpia la telaraña de abajo y podrás tomar una pieza de corazón; sal por la otra puerta de abajo para que llegues al cuarto anterior.











La Gust Jar

Usa tu recién adquirida arma para limpiar el suelo de esta zona, revelando algunos switches que activarán algunas cosas. Avanza al cuarto este y limpia el piso para que aparezca un switch más. Regresa al barril y hazlo girar hasta que veas una entrada en medio, cubierta por una telaraña. Usa tu **Gust Jar** para que te puedas dejar caer ahí. Con ayuda de esta arma, podrás subirte al lirio y navegar por las aguas.

Hongos lejanos

Al llegar a la bifurcación de caminos, toma el de la derecha. Empuja un jarrón hasta el switch y bajarás la barrera de la derecha; sigue avanzando y podrás tomar sin problemas la siguiente llave del cofre. Regresa por donde viniste para que agarres el otro camino y abras la puerta. Ahora tendrás que avanzar sobre el agua con ayuda de los hongos, pero tu **Gust Jar** hará la magia con los que están lejos. En el cofre grande podrás tomar la llave del jefe; ahora párate sobre el switch para que aparezca un portal; úsalo.



El jefe del calabozo

Puedes usar el portal azul para tomar la pieza de corazón; ahora regresa por donde viniste. Limpia la puerta izquierda y podrás tomar unas rupias. Vuelve al cuarto de arriba y limpia la otra puerta para que puedas llegar al cuarto del jefe. Realmente es un enemigo pequeño, pero desde tu perspectiva, es un gigante. Usa la **Gust Jar** en la base de su cuerpo y jálalo hasta que pierda el equilibrio; esquívalo rápidamente hasta que se caiga y dale espadazos hasta que se vuelva a levantar. Ten cuidado, porque salta y puede aplastarte. Después de un par de veces que repitas la jugada, acabarás con él y obtendrás el **Earth Element** y una pieza de corazón.







De vuelta a la jornada

Regresa lo que acabas de conseguir al **Elder** de los **Minish**; él te dirá quién puede ayudarte, además de que abrirá un nuevo paso hacia casa de un **Minish**, quien te dará una **Bomb Bag** con capacidad para diez bombas. Regresa a tu tamaño normal en el tronco y avanza al norte, destruyendo de paso el monolito que está de camino.



Consigue las Kinstones

De camino a **Hyrule**, verás una puerta cubierta por piedras; usa una bomba y podrás tomar las **Misterious Shells** que están dentro. Un vez que entres al pueblo, un sujeto te obsequiará una **Kinstone Bag**; además, podrás fusionar la **Kinstone** que te regalará con la suya, para que se abra una puerta en algún lugar; no dejes de ir a investigar qué hay ahí.



Hyrule

Explora el pueblo, entrando a todas las casas. En la que está más al sur (en donde hay un pollito en la azotea) está un espadachín que te enseñará cómo realizar un movimiento especial con tu espada: el **Spin Attack**. Ya que estás en el pueblo, visita al alcalde y entra en la caverna a la izquierda de su casa para que consigas una Kinstone, que podrás fusionar con el mismo alcalde; recuerda visitar el lugar que se abre con esta unión. Dirígete al noreste del pueblo y habla con el guardia: te pedirá que realices un **Spin Attack** y te dejará pasar. Recuerda destruir uno de los monolitos que tiene una marca del viento.



Mt. Crenel

En esta nueva parte del juego, explora todos los lugares que puedas; aunque no podrás avanzar mucho. Al oeste está **Mt. Crenel´s Base**; usa una bomba en la puerta para que puedas entrar y noquear al enemigo, quien te dirá que un amigo suyo al sur de **Trilby Highlands** tiene una herramienta para subir la montaña; dirígete allá sin demora. Baja la escalera y usa una bomba en la puerta de la derecha para que encuentres al enemigo que te venderá una botella vacía. Llénala de agua y podrás regar las raíces que están en **Mt. Crenel** para avanzar.



Captura una hada

Continúa y destruye la puerta: encontrarás una fuente con haditas; si quieres, puedes capturar una en tu botella para que puedas llenar tu vida en caso de peligro. En el camino, verás unas bolitas con picos; evita que te dañen limpiando el lugar con tu **Gust Jar**. Más adelante verás una cueva; entra y elimina a los enemigos usando tu **Gust Jar** para quitarles las máscaras. Saliendo, aprenderás a usar de una nueva manera a **Ezlo** en los remolinos, para poder planear un poco.



Consigue el agua

En la puerta que está adelante, un enemigo te venderá bombas; cómprale unas pocas, pues las ocuparás próximamente. Continuando por el camino, verás una escalera; sube a ella y limpia las bolitas con picos hasta que halles una entrada y una piedra para hacerte pequeño. Ahora métete por la entrada pequeña y un **Minish** te dirá un secreto acerca de las plantas y el agua. Ya que estás de tamaño compacto, entra en el surco de tierra que lleva a una semilla; elimina a los enemigos y carga la semilla hasta afuera; ahora llévala al hoyo de la derecha para que la dejes ahí.





Agua caliente

Vuelve a tu tamaño normal y regresa a la base de la montaña; sube de nuevo por el camino, pero debes poner una bomba en el sitio donde están dos maderos y dos piedras, justo en medio. Entra en la cueva, acaba con los enemigos y sube la escalera; destruye la piedra con una bomba y reduce tu tamaño para que entres en el surco de la derecha. Avanza hasta que llegues al manantial y tomes el agua; ahora dirígete nuevamente a donde dejaste la semilla y riégala para que crezca y puedas llegar a **Mt. Crenel.**

Crenel Wall

Avanza por la montaña eliminando a los enemigos hasta que pases por un par de remolinos más; sube las escaleras y ve al este para que entres a una cueva y un enemigo te venderá un anillo que te permitirá escalar las paredes. Regresa un poco y camina al oeste, hasta llegar a **Crenel Wall**; sube la pared con cuidado de las rocas que caen. Cuando llegues a la cima, dirígete al oeste para que encuentres al ermitaño, que te dará información valiosa. Ahora regresa a la cima y camina al este, para que uses el hongo para llegar al otro lado.



Gotas de lluvia...

Reduce tu tamaño y camina por el surco de abajo; pero ten cuidado: las gotas de lluvia pueden dañarte si te caen encima. Regresa a tu tamaño normal y empuja las piedras de manera que caigan sobre los agujeros y puedas alcanzar la escalera. Dentro de la cueva debes empujar los bloques rosas para poder llegar a la superficie de nuevo. Continúa por la cueva hasta que veas un switch que está pasando un puente; arrójale una bomba para activarlo y que puedas pasar. Más adelante, deberás empujar una piedra para pasar una cueva y un cuarto lleno de bloques rosas para encontrar una **Kinstone**.





Melari, el Minish

Saliendo de la cueva hay una piedra para que empequeñezcas; pasa el surco y llegarás a las minas de **Melari**. En el nivel inferior se encuentra este personaje, al que deberás entregarle la espada rota. Ahora dirígete con el **Minish** que está custodiando una puerta y te dejará pasar. Saliendo debes recuperar tu estatura y destruir otro monolito del viento. Ahora sí puedes entrar al siguiente calabozo para que consigas el otro elemento que necesitas para detener a **Vaati**.






Cave of Flames

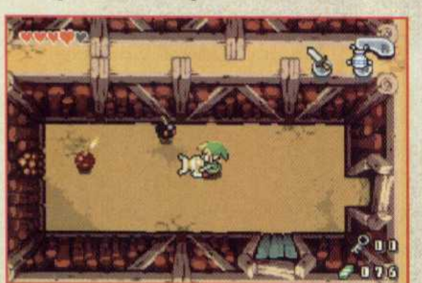
Usa la Gust Jar

Al iniciar, entra en el cuarto de la derecha, donde hay unas bombas caminando. Puedes absorber una con tu **Gust Jar** y arrojarla a la pared de arriba para abrir la puerta; o bien, usar una de tus propias bombas. En el siguiente cuarto deberás utilizar tu escudo para voltear a los enemigos acorazados, y después atacarlos con tu espada. Al destruirlos obtendrás la brújula del calabozo y se abrirá una nueva puerta.



¡Bomba!

Camina hacia el oeste hasta que llegues a un callejón sin salida; usa una de las bombitas que están aquí o una propia para abrir la puerta de la izquierda. Entrando, verás unos enemigos enmascarados; utiliza la **Gust Jar** para quitarles las máscaras y acaba con ellos para que aparezca una piedra y puedas hacerte pequeño.



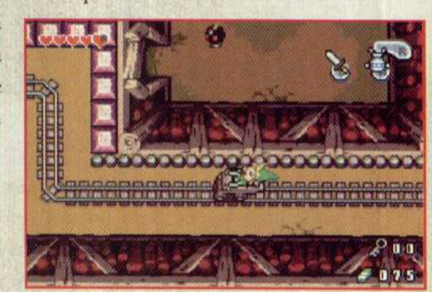
Aprovecha los huecos

Sube la escalera y usa los remolinos para alcanzar el otro lado (en donde hay un cofre). Activa el switch y empuja el bloque rosa para que quede el camino abierto; empuja el pilar que tiene arriba el cofre hasta el hoyo, para que lo puedas abrir y obtengas una llave. Regresa a la piedra, vuelve a hacerte pequeño y dirígete al primer cuarto de lava; ahí está el mapa en un cofre grande.



Cuidado con el enemigo oculto

En el otro cuarto verás seis rupias verdes; arroja una bomba para que descubras a un enemigo que se come tus rupias si te atrapa. Cuando te deshagas de él, podrás tomar las rupias sin problema. Baja las escaleras y avanza por el camino hacia el oeste; sube las escaleras y continúa hasta que encuentres un carrito de minero; sube a él y llegarás a otra parte del calabozo.



Al estilo de Indiana Jones

Camina por la entrada pequeña de la derecha y continúa hasta que veas un acceso hacia abajo (en donde está el carrito) y entra en la abertura siguiente. Déjate caer por el espacio pequeño y regresa a tu tamaño normal. Apaga las flamas con tu espada y pasa por los bloques de piedra que flotan en la lava; pero ten cuidado, ya que éstos se caen después de unos instantes. Toma la **Kinstone** y presiona el switch; ahora emprende el otro camino y llegarás a una zona con unos enemigos parecidos a cochinillas. Golpéalos con la espada y podrás aventarlos en los hoyos del suelo para poder caminar sobre ellos.



Obtén el Cane of Pacci

Vuelve al lugar en el que se quedó el carro de minero y súbete; cuando te detengas, podrás abrir la puerta con la llave que acabas de conseguir. Atraviesa el puente de rieles y activa la palanca para que cambie de dirección las vías; regresa y toma el carro nuevamente. Avanza hasta el cuarto donde hay dos enemigos acorazados y elimínalos. Entra en el siguiente cuarto y camina al este hasta que veas una puerta cubierta por piedras; usa una bomba para entrar y podrás tomar el corazón. Regresa, entra en la puerta de arriba y déjate caer en otro cuarto. Varios enemigos aparecerán; no te preocupes: sitúate en una esquina y quédate dando espadazos rápidamente y acabarás con ellos sin problemas. Al final, obtendrás el **Cane of Pacci**, que te permitirá disparar energía que voltea las cosas.







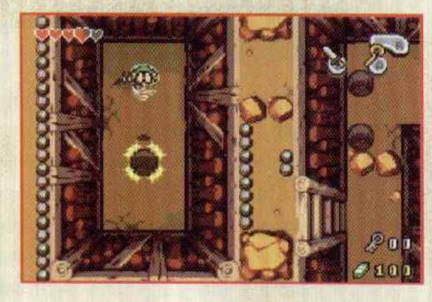
Voltea la situación

Continúa por el oeste y prueba tu recién adquirido utensilio en los bloques flotantes y después en el hoyo, para que puedas entrar y saltar a gran altura. Presiona el switch y abrirás la puerta, además de que harás aparecer un portal azul. Usa el **Cane of Pacci** en el carro volteado y móntalo para que llegues a un cuarto con un cofre en un pilar; tíralo en el hoyo para que agarres una llave.



Salta desde los huecos

En el siguiente cuarto, usa tu nuevo poder en los hoyos para que alcances los tesoros y avanza al cuarto de junto, que está lleno de lava. Camina por los bloques de piedra, volteándolos con el **Cane of Pacci**. En el siguiente cuarto, avanza al este y encontrarás una **Kinstone**; regresa y sube al otro nivel. Ahí, usa el poder del **Cane of Pacci** en el otro agujero y alcanzarás el remolino que te permitirá continuar.



Cochinillas útiles

Regresa al cuarto del portal azul y usa la llave para que bajes al otro nivel; ahora reduce tu tamaño para que entres por la abertura de la izquierda y camines hasta la piedra y recuperes tu tamaño. Dirígete al carro, voltéalo y súbete para que llegues al cuarto anterior; cambia la dirección de las vías y sube de nuevo al carro. Ahora debes usar las cochinillas para alcanzar el pilar que tiene el switch y lo puedas arrastrar hasta el hoyo, quitando la barrera oeste.



No caigas en la lava

Sigue usando los remolinos hasta que regreses al cuarto con lava. Utiliza tu nueva arma y los remolinos para llegar al cofre pequeño y que agarres una **Kinstone** más. Un par de remolinos te llevarán al cofre grande, que guarda la llave del jefe de este calabozo. Regresa a la entrada del cuarto de lava y podrás llegar a la puerta del jefe, además de que podrás activar el portal rojo.



El segundo jefe

En el siguiente cuarto, consigue vida de los jarroncitos; en uno de ellos hay una hadita: puedes capturarla en una botella para que tengas vida extra, por si acaso. Ahora déjate caer en el boquete de en medio y prepárate para pelear. Este enemigo te lanza fuego y está a la mitad de un laguito de lava, lo cual hace que no puedas atacarlo. Lo que debes hacer es evadir sus disparos rodando rápidamente, de manera que puedas dispararle a su cuerpo; esto provocará que su misma coraza caiga sobre él y lo noquee momentáneamente; camina por encima de su cuello y podrás alcanzar su punto débil, así que dale los espadazos que puedas y regresa a tierra firme.





Fire Element

Cuando retroceda el jefe, caerán varias rocas en el cuarto; puedes ver en dónde van a caer por las sombras, así que ponte buzo, esquiva las piedras y apaga las llamas hasta que aparezca de nuevo el enemigo. Ten cuidado, porque mientras más golpees su punto débil, más agresivo será y te disparará más rápido, además de que cuando se oculta, inunda el cuarto con la lava, dejándote un camino de un cuadro de ancho para moverte. Repite la operación hasta eliminarlo y obtendrás el **Fire Element**.





Dos Links son mejor que uno

Dentro del santuario podrás fundir el poder de los elementos que tienes, para que mejores tu espada. Además, aprenderás a usar los paneles del suelo para cargar poder (deja presionado B) y podrás dividir a **Link**. Dirígete a la parte sur del pueblo y te encontrarás con **Vaati**, quien hará que pelees contra dos enemigos que embisten corriendo. Esquívalos para que puedas darles espadazos y así los derrotes.



Vaati ataca de nuevo

Regresa al pie de la montaña y entra en la cueva en donde conseguiste la botella. Usa la técnica de los dos **Links** y podrás empujar el bloque de piedra para continuar. Cuando llegues a la encrucijada, verás una escalera y una piedra; empújala para poder regresar fácilmente cuando lo necesites. Sigue al sur y llegarás a **Western Wood**; estando aquí, verás que **Vaati** se ha apoderado de la voluntad del rey; no te preocupes por eso ahora y continúa el camino. Más adelante podrás empujar una piedra a la derecha y abrirás un camino a **South Hyrule Field**.



Un elemento más

Ahora deberás regresar con **Melari** para que obtengas la **White Sword**; además te dirá que debes dirigirte al castillo de **Hyrule**, para que encuentres la puerta que lleva a un santuario. Cuando llegues a **Hyrule**, ve a visitar al maestro que te enseñó la técnica **Spin Attack**, y te entrenará en una nueva disciplina –ahora podrás romper los jarrones y algunas rocas con tu espada-. Entra al castillo y habla con el anciano que está junto al rey, para que te dé una pista de la puerta que buscas. Ve a la entrada del castillo y sube la escalera de la izquierda; sigue ese camino y encontrarás la puerta.





Sé generoso

Camina al norte de **Eastern Hills** y llegarás a **Lon Lon Ranch**; entrando, dirígete al este y encontrarás un pequeño santuario donde un hada te pedirá tus rupias; dile que sí se las das y te recompensará con una nueva bolsa, para que puedas guardar muchas rupias más. Ahora regresa a la montaña donde está **Melari** y llega a la cueva donde conseguiste el anillo que te permite escalar las paredes. Sube a la derecha y entra en la cueva, para que uses la técnica de los dos **Links** y puedas abrir la puerta. Dentro, un sujeto te entrenará en una nueva técnica con tu espada.

Más Kinstones

Cerca de la salida de la cueva anterior hay un árbol; dentro, un poeta te pedirá que busques la mitad de su **Kinstone**. Puedes encontrarla en el *Inn* de **Hyrule**; fusiona ambas partes con él y abrirás un camino al sur. Dirige tus pasos hacia ese lugar (está debajo de la entrada al pantano) y encontrarás al poeta nuevamente; fusiona las **Kinstones** y aparecerá un cofre en **Minish Woods** que contiene una **Kinstone** más.





Lon Lon Ranch

Regresa al pueblo de **Hyrule** y dirígete con el zapatero; verás que se duerme y que se caen unos zapatos. Disminuye tu tamaño para que puedas subir a su mesa y encuentres unos **Minish**; ellos te dirán que consigas algo para despertarlo; pero para llegar a donde lo venden, debes dirigirte a **Lon Lon Ranch** y hacerte pequeño para entrar en la casa de **Malon** y su padre y conseguir su llave. Pasando su casa hay un cofre con una bolsa para llevar más rupias. Al norte de la granja podrás abrir un camino al oeste; además de que si subes la escalera y te haces pequeño, podrás llegar al hoyo que está pasando el río, donde hay una **Kinstone** en un cofre. Usa el remolino cercano para avanzar al sur (corta el pasto y verás una **Kinstone**), donde un remolino más te permitirá cruzar el agua profunda.

Consigue el Dash Attack

Sigue al sur y llegarás al norte de **Minish Forest**, y a la casa donde podrás comprar un hongo para hacer despertar al zapatero. Sal y dirígete al sur para que tomes una pieza de corazón. Ahora regresa al oeste y podrás mover la piedra para regresar a **Hyrule**, donde podrás despertar al zapatero y obtener las **Pegasus Boots**. Ya teniendo las botas, puedes ir a ver al sujeto que te entrena en este pueblo y que te enseñe el **Dash Attack**. Por cierto,



puedes voltear los jarrones grandes de las casas con tu **Cane of Pacci**, y así puedes explorar los lugares siendo pequeño. Por ejemplo, puedes fusionar una Kinstone con el pajarito que está sobre la casa del espadachín de **Hyrule**.



Arco y flechas

Al noroeste del pantano verás un tronco para hacerte pequeño; una vez que hayas reducido tu tamaño, ingresa en el surco de arriba y pasa el charco con ayuda de la **Gust Jar**. Entra en el hoyo: aquí vas a ser atacado por unos enemigos; deshazte de ellos y obtendrás un arco. Ve al norte y entra en la cueva para que trates con un pequeño enemigo, quien te venderá unas flechas. Ahora podrás dispararle a los cíclopes de piedra que estorban en esta área para deshacerte de ellos.

Wind Ruins

Los tótems te abrirán el camino hacia **Wind Ruins**. Sube la escalera y usa una bomba en la puerta para que obtengas una **Kinstone**. Cuando llegues a la piedra, reduce tu tamaño y entra en el hoyo para que obtengas una **Kinstone**. Al segundo guardián lo puedes activar si entras en él estando pequeño y golpeas el switch. Ahora podrás acabar con el guardián y continuar avanzando. Elimina a todos los enemigos y abrirás el paso bloqueado. Más adelante hay más guardias; reduce tu tamaño, actívalos y regresa a tu estatura normal para eliminarlos. Uno de los guardias debe ser apagado, o de lo contrario cerrará el paso; así que hazte pequeño y ejecuta esa



labor. Termina con todos los enemigos y abrirás el paso al templo **Fortress of Winds**.

Cruza el pantano

Ahora sí, ve a **Castor Wilds** y podrás cruzar las áreas pantanosas con las **Pegasus Boots**. Busca una cueva al sur y baja las escaleras; un guardián te atacará. Como se protege con su escudo, deberás arrojarle una bomba para marearlo; en ese momento golpéalo con tu espada. Repite la jugada hasta vencerlo y obtendrás una **Kinstone**. Fuera de la cueva, poda las hierbas y encontrarás una **Kinstone** más.



Los tótems

Al suroeste del pantano hay unos tótems; debes fusionar con ellos las **Kinstones**; una ya la traes, así que debes buscar las otras dos. Al este de aquí hay un bloque con el símbolo del viento; tíralo y acaba con el cíclope cercano. Sube las escaleras y podrás usar el remolino para alcanzar la cueva en donde hay una **Kinstone**. Ve



con otro de los tótems y fusiona ambas **Kinstones**. La tercera está en la cueva junto a donde conseguiste las flechas.



En busca de los elementos

Esta nueva aventura de **Link** es bastante interesante; cuenta con muchos detalles graciosos, un excelente *gameplay* y gran diversión. En la siguiente edición de nuestra revista entraremos en los confines del siguiente calabozo y buscaremos los elementos restantes para detener de una vez por todas a **Vaati**; ¡así que no te la pierdas!



Preguntas y respuestas de Zelda

ESTE TÍTULO ES EL TERCERO EN LA SERIE FOUR SWORDS. ¿ASÍ LO PLANEARON DESDE UN INICIO?

Hidemaro Fujibayashi (Capcom): No pensamos en desarrollar una trilogía desde un inicio. Cuando estábamos creando el primer Four Swords para GBA, hicimos una nueva leyenda de Hyrule, que cuenta cómo hace mucho tiempo, Vaati trajo la crisis a Hyrule, además de cómo fue vencido el mago. También pensamos que esta historia se podría utilizar en otros juegos en un futuro.

LOS JUEGOS DE FOUR SWORDS TIENEN MÁS ACCIÓN QUE UN EPISIODIO NORMAL; ¿FUE INTENCIONAL?

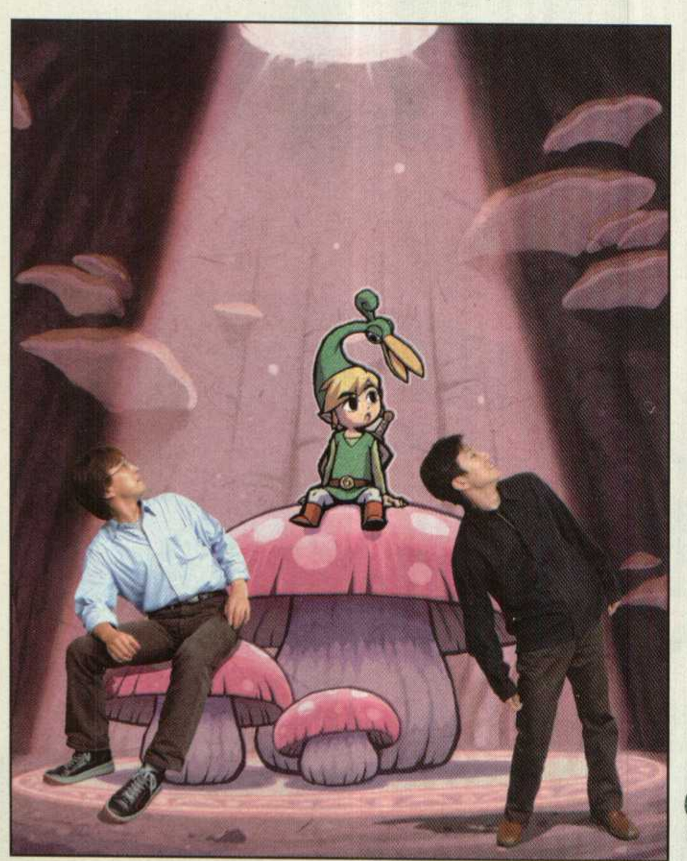
HF: No. Todos los títulos son desarrollados con conceptos que elegimos. En esta serie, el juego multiplayer, es muy importante y tenía un gran deseo de poder expresar los movimientos de Link, con un estilo en 2D. Estos importantes conceptos pueden generar la impresión de tener más acción que los otros juegos.

¿QUÉ INSPIRÓ LA IDEA MINISH?

HF: Es el resultado de una nueva idea que tuve, de un campo para Link. Presente vs. pasado, adelante vs. atrás, adultos vs. niños, etc... esa clase de elementos son muy importantes en los juegos de Zelda, creo. De esta manera, busqué enfrentar a lo grande contra lo pequeño, creando un mundo donde todo fuera chico. Encontré que esta pareja de conceptos pueden trabajar muy bien en conjunto, y pueden crear un interesante mundo Minish.

EN EL PRÓLOGO DEL JUEGO, SE MENCIONA ALGO DE QUE LA GENTE MINISH TRAJO UNA LUZ DORADA A HYRULE. ¿ES LA TRIFUERZA?

HF: La luz dorada es una muy vieja leyenda de Hyrule, y nadie sabe su relación con la Trifuerza. Seguirá siendo un gran misterio su relación con la Trifuerza, la cual es el elemento más importante en la serie de La Leyenda de Zelda.



HEMOS VISTO MUCHOS PERSONAJES FAMILIARES (INCLUSO EL NIÑO CON LA NARÍZ SUCIA DE WIND WAKER). ¿SE BASARON EN ALGÚN JUEGO EN ESPECIAL?

HF: Algo parecido. Creamos primero el mundo de Minish Cap y después elegimos a los personajes que habitarían este mundo.

LA MÚSICA DEL JUEGO ES IMPRESIONANTE. ¿QUÉ PORCENTAJE ES NUEVA Y QUÉ PORCENTAJE ES CLÁSICA?

HF: Creo que clásica 70% y original un 30%. El compositor para este juego es un gran fan de Zelda. No quiere perder la oportunidad de relacionar la música con eventos importantes dentro del juego, que en conjunto harán que los fans de Zelda digan "¡Sí!". Esto tal vez. explique el balance del porcentaje.

EZLO ES UNO DE LOS PERSONAJES MÁS ORIGINALES QUE HAN SURGIDO DEL UNVERSO DE ZELDA. ¿DE DÓNDE SURGIÓ LA IDEA DE USAR UN AVE COMO SOMBRERO?

HF: Quería tener un sombrero parlanchín, no un sombreo con una ave; basándose en eso, el diseñador de personajes no tardó mucho en conseguir la forma final. El diseño de Ezlo satisfizo mis necesidades, tiene un buen sentido de la existencia en la pantalla del GBA y es flexibe y dinámico a la acción y movimientos.

MUCHOS JUGADORES CREEN QUE ALGUNOS DE LOS MEJORES JEFES DE LA SAGA SON LOS DE A LINK TO THE PAST. ¿FUE UN RETO CREAR LOS JEFES PARA MC? ¿COMO LO HICIERON? SI GANON Y VAATI PELEARAN, ¿QUIÉN GANARÍA?

HF: Ganon es el villano de la historia de la Trifuerza. Pensamos que la historia de Four Swords necesitaba un villano distinto a Ganon, así que creamos a Vaati. Del mismo modo, todos los enemigos y jefes han sido diseñados para Four Swords. Una pelea Ganon contra Vaati... nunca había pensado en algo así, yo creo que Ganon, que es más poderoso por la Trifuerza.

ESTE TÍTULO NO ES EL PRIMERO QUE REALIZAN EN COLABORACIÓN CON CAPCOM. ¿CÓMO FUE EL TIEMPO DE DESARROLLO ESTA VEZ?

HF: Después de que Capcom presentara la idea y Nintendo la aceptara, nos reuníamos en juntas todos los meses hasta estar de acuerdo en el proceso.

¿HAN PLATICADO SOBRE LA POSIBILIDAD DE REALIZAR OTRO ZELDA EN COLABORACIÓN? ¿SERÍA EN EL DS?

Eiji Aonuma (Nintendo): Como los desarrollos previos, el equipo del señorFujibayashi ha realizado un estupendo trabajo. El universo de Zelda que han creado está birndando nuevas ideas y estimulando bastante al equipo de Nintendo. Me encantaría seguir trabajando con este equipo, pero no hemos platicado de ningún proyecto en otra plataforma.

FUE MUY EMOCIONANTE VER EL NUEVO ZELDA EN 3D DURANTE EL E3 ¿CUÁL ES SU VISIÓN DEL FUTURO DEL UNIVERSO DE ZELDA?

EA: Desde el primer juego de Zelda, que fue creado por Shigeru Miyamoto, la respuesta interactiva del control ha mejorado a lo largo de la serie de Zelda. Siempre mantengo esto en mi mente: la importancia que tiene en el universo de Zelda. Es necesario que el control responda exactamente a lo que el jugador quiere, pero además debe ser rápido y sencillo de dominar. Creo que mientras mantengamos esta base, el universo de Zelda tiene una gran variedad de puertas para seguir expandiéndose. No es necesario perseguir al original Zelda; estamos preparando muchas sorpresas.



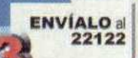


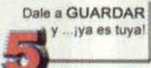
En SOLO 5 pasos así de fáciles puedes tener en tu TELCEL una imagen a color, una MELODIA, un LOGO ... [si tu celular es compatible]



Por ejemplo, para recibir una imagen cuyo código es el 71203 y se envia al 22122







1. Ve al menú **MENSAJES**
2. Escribe la CLAVE del servicio y después el CODIGO de la imagen elegida **imagencn 71203**
3. **ENVÍALO** al **22122**
4. En unos segundos **recibirás la imagen** en tu celular
5. Dale a GUARDAR y ...¡ya es tuya!



Tonos y Polifónicos

Monofónicos

Costo/sms $13.00 + I.V.A.

Envia al 22122
TONOCN "codigo MELODIA" MARCA CELULAR
Ejemplo: envia al 22122 TONOCN 20310 nokia

Polifónicos

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A.

Envia al 22122 POLICN "codigo MELODIA"
Ejemplo: Envia al 22122 POLICN 20310

LO ULTIMO PARA TU CEL

>>> NOVEDADES NUEVOS

20517 My prerrogative - Britney Spears
20518 Volverte a ver - Juanes
20519 Mexico en la piel - Luis Miguel
20520 Toy soldiers - Eminem

>>> TOPCINE+TV

20202 Startreck
20203 Los simpsons
20059 Pac man
20067 Sex and the city
20190 Superman
20042 EL Exorcista
20034 101 dalmatas
20018 Apollo 13
20019 Armageddon
20191 Indiana Jones
20061 Pinky y cerebro
20197 El auto increible
20207 Historia sin fin
20212 Shin Chan

>>> TOP DANCE y FIESTA

20490 Call on me - Eric Prydz
20337 Zanarkand Sonique
20312 Traffic DJ Tiesto
20225 In Tango In Grid
20181 Another night SPS
20165 Mundian to back me Panjabi
20126 Tu est foutu In-grid
20102 Ramp Scooter
20103 On the move Dj Karpin
20104 Freestyler Bomfunk MC
20106 Played alive Safri Duo
20100 When you believe Marey y Cristie
20046 Infected Barthezz
20005 Desenchantee Kate Ryan

>>> TOP LATINO

20443 Algo tienes Paulina Rubio
20492 Fantasia o realidad - Alex Ubago
20322 Caprichosa Chayanne
20429 Caray Juan Gabriel
20221 No es lo mismo Alejandro Sanz
20417 Duele el amor Aleks Syntek y A.Torroja
20468 Noche en vela Guarana
20438 Con la misma piedra Grupo Limite
20453 Lo siento Belinda
20136 Rosa y Espina D.Bisbal y D.Civera
20422 Lola Pastora
20433 En los puritos huesos Banda el Limon
20423 Malo Bebe
20321 Ratoncitos colorados Andi y Lucas
20232 La paga Juanes
20439 La morena Los ilegales

>>> TOP INTERNACIONAL

20511 Vertigo - U2
20510 Leave get out - Yoyo
20499 Thunderbird are go - Busted
20460 Del pita del BSO
20456 Summer sunshine The Corrs
20442 Hey mama Black eyed peas
20424 My band Eminem
20405 Life for rent Dido
20386 Powerless Nelly Furtado
20307 Send your love Sting
20145 Come undone Robbie Williams
20310 Crazy in love Beyonce
20364 Toxic Britney Spears
20228 Hollywood Madonna
20148 One love Blue

EXITAZOS de SIEMPRE

20244 No woman no cry Bob Marley
20245 Hotel california Eagles
20071 Take on me AHA
20073 The Rising Bruce Springsteen
20242 Mmm mmm Crash Test Dummies
20243 La isla bonita Madonna

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

¿Sabes qué significa tu nombre?

Envia al 44244 SIGNCN "tu nombre"
Ejemplo: Enviar al 44244 SIGNCN Maria
¡Tenemos + de 1,200!
Consulta www.moviltek.com para saber si tenemos el tuyo
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

Idalia Aaron Barbara Kevin Genaro Noemi Huberto Trinidad Feliciano Cuauhtemoc Edgar Donaldo Liliam Fania Vera Alanis

Oraciones religiosas, bienaventuranzas, reflexiones humanas...

solicita todas las que quieras...!tenemos muchas¡
Envia al 44244 ORACN
Recibirás, por ejem.:Señor, nos bendeciste con la Virgen Maria de Guadalupe. Que su intercesión ayude a todos, hombres y mujeres, a aceptarse entre sí como hermanos y hermanas
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

Fotos

Envia IMAGENCN "cod. de imagen elegida" al 22122
Ejemplo: Enviar IMAGENCN 71405 al 22122 — GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A






















70805	70813	70011	70013	70032	70035	70045	70054
70066	70067	70078	70094	70154	70157	70161	70180
70209	70210	70211	70215	70223	70225	70248	70250
70261	70373	70473	70842	70928	70970	71023	71067
71080	71093	71119	71135	71149	71150	71165	71173
71199	71206	71210	71241	71246	71259	71348	71373
71380	71400	71404	71409	71452	71482	71492	71522
71594	71604	71699	71749	71779	71782	71794	71864
71873	71942	71949	71951	71955	71964	71971	71991
72047	72051	72059	72088	72096	72098	72103	72117

Chat

ya la conociste ??? conoce gente nueva, liga, comadrea...
CHICOS CHICAS
Envia **CHATCN al 44244**
Costo / mensaje $3.00 + I.V.A

¿Sabes lo que puede excitar a tu pareja?
Envia AFROCN al 44244
y te contamos los alimentos y bebidas más calientes
solicita todos los que quieras...!tenemos muchos¡
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

DATE el GUSTO¡¡ Riete con los MEJORES CHISTES
Envia CHISTECN al 44244
...y riete todas las veces que quieras¡¡
solicita todos los que quieras...!tenemos muchos¡
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

sonidos reales

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A.

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: enviar REALCN 10020 al 22122

CINE + EFFECTS
10069 grito tarzan
10072 septimo caballeria
10099 Grito terror 2
10121 Sable starwars
10115 Poseida 2
10117 Risa malefica
10073 correcaminos

OBJETOS
10091 Escopeta
10102 Helicóptero
10123 Silbido tren
10037 telefono
10038 alarma
10039 interferencia

GUASA
10020 risa de risa
10026 pedo
10027 eructo
10084 Canción graciosa
10092 Flatulencias varias
10113 Pedito
10120 Ronquido 2
10130 Yeeee-haw

MUSICALES
10075 Alleluia
10041 ritmo tambor
10042 psicodélico
10043 campanas
10044 blues

¿¿ JUEGAS ??

Envia JUEGOCN "codigo del juego" al 22122
Ejemplo: enviar JUEGOCN 81001 al 22122 — GSM
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.)

81009 Amaio Football
81011 Ambistax
81012 Anakonda
81013 Ancient Empires
81014 Antivirus
81015 Apache Mission
81016 ArrowBot
81017 Astro 3003
81018 Atlantis 2097
81020 Backgammon
81021 Backstage Pass
81022 Bacteria War
81023 Badger Bash
81024 Balloon Headed Boy
81025 Balls
81026 Beat The Dealer
81028 Black Widow
81030 Blobz
81019 B-Man
81031 Bombs
81033 Bowling
81038 Bubble Tots

81002 HIGHWAY RACER
81001 DRAGON ISLAND

tu equipo, tu numero, tu jugador

Costo/sms $13.00 + I.V.A

40 — 14 MARIONI — 34 35 36 37 38 39

Envia al 22122
PLAYERACN "num.foto" "numero" "nombre" — GSM
Ejemplo: Enviar al 22122 PLAYERACN 40 14 MARIONI

POSTALES SALVAPANTALLAS

Envia POSTALCN "cod. logo elegido" marca celular al 22122
Ejemplo: Enviar POSTALCN 71405 al 22122 — Costo/sms $13.00 + I.V.A

60003	60005	60016	60017	60031	60037	60057	60062	60084	60086	60101	60184	60196	60263	60270
60293	60304	60389	60461	60462	60466	60491	60519	60568	60623	60624	60634	60820	60823	60836
60847	60848	60855	60871	60887	61000	61004	61017	61031	61125	61133	61138	61147	61148	61164

WWW.MOVILTEKA.COM

PREVIO

Fire Emblem



Nintendo



Un reino en tus manos

Para muchos de ustedes, quizá esta serie les parezca nueva, o sólo la identifiquen por **Roy** y **Mart**, personajes de esta saga que aparecen en **Super Smash Bros. Meele**. Pero en realidad es una de las licencias más viejas de Nintendo con 15 años de existencia, sólo que nunca había aparecido en América, sino hasta la primera versión de Game Boy Advance, la cual inmediatamente se colocó dentro del gusto del publico occidental, permitiendo así que estemos a unos cuantos meses de disfrutar de una versión para Nintendo GameCube.

Moviendo tus piezas

Si jugaste el **Fire Emblem** para GBA, tendrás una pequeña noción de lo que es el estilo de juego, pero si no, aquí te lo explicamos. Cuando aparezca un enemigo, la acción se trasladará a una especie de tablero de ajedrez, donde todo se regirá mediante un sistema de turnos, como en la mayoría de juegos **RPG**. Dependiendo de los aliados que tengas en las batallas, será el número de cuadros que podrás desplazarte, y también la dirección. Una de las nuevas características de este juego es que vas a poder contar entre tus filas con personajes que vuelan, lo que aumenta el grado de estrategia.



La estrategia es básica; piensa bien tus movimientos en cada tirada, pues de ellos dependerá tu destino.



Estudia bien el campo de batalla; así sabrás qué movimiento te servirá mejor.

Arde el fuego



Fire Emblem es de esos títulos que quizá no hacen tanto ruido como un **Zelda**, pero debido a su gran diseño, buena historia y al sólido sistema de combate que maneja, creemos que tiene todo para ganarse un lugar no sólo en la consola, sino también en el género. En cuanto salga, dale una oportunidad, pues como suele pasar con los juegos de Nintendo, no te va a defraudar.

Lucha por tu reino

En la historia, tomas el papel de **Ike**, un mercenario que camina tranquilamente por las afueras de **Crimea**, cuando de pronto encuentra a una mujer en el piso; al acercarse, se da cuenta de que es la princesa del reino, quien le explica que todo su pueblo ha sido invadido, y que sólo con la ayuda de los hombres mitad bestia podrán hacerles frente. Así que ahora tu misión es proteger a la dama todo el camino hasta llegar a **Gallia**, hogar de los hombres mitad bestia.



Algo que tienes que tomar en cuenta es que cada personaje es único e insustituible, es decir, que si es derrotado en una batalla, ya no contarás con él nunca más. Siempre trata de proteger a los miembros clave de tu regimiento (los más veloces, fuertes, etc.) con soldados comunes, o no tan fuertes como ellos. La cantidad de jugadas que podrás crear es inmensa, gracias a la gran variedad de personajes y ataques; esto te lo comentamos, porque si siempre usas las mismas jugadas, tus rivales van a terminar por aprendérselas; es mejor tener un buen "arsenal" de técnicas para toda ocasión.





Los ambientes son enormes y muy bien diseñados; aprovéchalos bien y comanda a tu escuadrón a la victoria.

Renovación total

Muchos piensan que **Advance Wars** tuvo su origen en el Game Boy Advance, pero no es así; esta extraordinaria serie vio la luz del sol a finales de los años 80, en el Game Boy "tabique", bajo el nombre de **Game Boy Wars**; el único problema fue que nunca salió para el mercado americano, al igual que el remake que se le hizo por parte de Hudson y Nintendo en 1998. Cuando se lanzó la versión para GBA, todos quedamos sorprendidos de cómo la gran N e Intelligent Systems refrescaron el concepto de la estrategia con respecto a su antecesor. De igual forma, la versión para Nintendo GameCube, que está a unos cuantos meses de salir, quiere representar la misma evolución mostrada en las versiones portátiles más recientes.

Libertad, hermosa libertad

Lo primero que sobresale de esta versión es que las batallas ya no se desarrollarán en lugares con un tamaño delimitado, del cual no puedas salir. Ahora tienes total libertad para desplazarte por donde quieras; de esta forma puedes comenzar la invasión del campo rival por el flanco que más te convenga. Otra de las novedades es que, muy al estilo de **Pikmin**, podrás marcar una parte de los escenarios con un círculo y todos los soldados aliados que se encuentren dentro, quedarán a tu servicio. Para completar tus misiones, no estarás solo; contarás con la ayuda de **Betty**, una linda chica que te dará consejos y tips para que no perezcas en tu lucha.

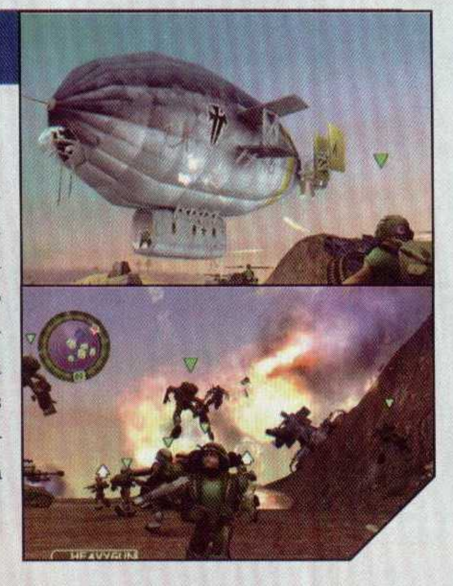


Armamento para toda ocasión

Un elemento fundamental en este tipo de juegos son las armas, y en **Advance Wars: Under Fire** contamos con un gran arsenal de ellas. Desde las típicas pistolas hasta lanzamísiles, lo interesante, es que uno podría pensar que es mejor traer siempre uno de éstos, pero no es así, ya que en ocasiones, cuando te veas rodeado de soldados, lo más conveniente son los disparos rápidos de una pistola; en cambio, el gran poder de la bazooka te servirá mejor cuando varios enemigos estén juntos. Además de las armas, también contarás con varios vehículos, como helicópteros, tanques o jeeps.

El campo de batalla

Los escenarios del juego son muy variados: desde bosques hasta desiertos; pero lo impresionante de éstos es la manera en la que están recreados. Por ejemplo, en los desiertos, las dunas te sirven para protegerte de los disparos enemigos, o también puedes aprovecharlas para subirte a ellas y tener una mejor perspectiva de la zona. Las áreas boscosas las puedes utilizar para mantener ahí a tus elementos, y para que a tus enemigos les sea más difícil llegar.



¡Rompan filas!

El género de la estrategia no ha tenido muy buenos representantes en esta generación, salvo contadas excepciones, como los extraordinarios **Pikmin** de **Miyamoto**; por lo que es muy meritorio que Nintendo siga apoyándolo. **Advance Wars: Under Fire** es un título que toma un concepto simple, y lo lleva a otro plano, donde no sólo vas a necesitar de estrategia para triunfar, sino también de tu habilidad.





Fútbol de otro nivel

En cuanto a fútbol, no hay torneo en el que se muestre mejor nivel y espectáculo, que la Liga de Campeones de Europa, donde se reúnen los clubes campeones de cada liga del Viejo Continente, para disputarse el título por el mejor equipo del mundo. La emoción que se vive en esos encuentros es indescriptible: como olvidar la eliminación del **Real Madrid** a manos del **Mónaco**, o aquel gol de bolea de **Zidane** de último minuto en una final. EA Sports está realizando un excelente trabajo con este juego, que, sin duda, junto con la edición de **FIFA** de este año, será de lo mejor del deporte en el Nintendo GameCube.


La nueva física del balón te permitirá realizar jugadas tan dinámicas como en un juego de verdad.

Renovando al plantel

Lo más común cuando se hace este tipo de adaptaciones es utilizar el mismo engine del juego anterior, en este caso el de **FIFA 2005**. Pero EA quiso darle una personalidad especial a este juego, de tal forma que no se sintiera como un "FIFA de Europa", así que rediseñó todo desde cero: el sistema de pases, la física del balón, etc. Pero donde sí se nota un gran trabajo es en el aspecto visual, aunque no nos referimos a gráficos más pulidos o con mejor definición, sino a esos pequeños detalles que hacen grande a un título; por ejemplo, cuando los jugadores entran a la cancha o los festejos de los goles; ahora sí hay una gran variedad, desde emotivas hasta exageradas.


Los tiros libres ahora serán más fáciles de cobrar.


Las jugadas dramáticas no podían quedarse fuera de esta versión de la Liga de Campeones.

Driblando rivales

Como comentábamos, de lo más destacado de este título es el *gameplay*, que a pesar de que en un principio resulta muy parecido al de **FIFA 05**, ahora los jugadores se sienten mucho más "libres", lo que te permitirá realizar varios recortes y gambetas, antes de decidir si mandas un pase o disparas a la portería. Ya que estamos en esto de pasar el balón, ahora sí tendrás que fijarte bien hacia dónde pateas, porque justo a donde estés viendo es a donde mandarás el esférico; olvídate del pase automático, pero de igual manera ten esto en mente cuando estés defendiendo; así te será más fácil recuperar el balón.


¡Cuidado! que no te pase como a Rafael Medina; piensa tu disparo y colócalo.

¡A levantar la copa!

En el modo principal de juego, elegirás a uno de 239 clubes disponibles de diversas ligas como la holandesa, alemana o inglesa, y deberás clasificarlo a las distintas fases de la competencia. Obviamente, la calidad del equipo que selecciones influirá en tu rendimiento dentro del campo, pero la verdad es de lo más emocionante ganar la copa con un equipo que en la vida real no tendría tantas posibilidades. Si jugaste los **ISS** de Super Nintendo o Nintendo 64, recordarás que incluían una opción llamada escenario, en la que debíamos salir delante de situaciones críticas; pues bien, será incluida una opción muy similar, en la que se comenta que se podrán "revivir" grandes momentos de esta tan famosa y añeja copa.


El arbitro no dudará en sacar las tarjetas; cuida tus barridas por la espalda.

Tiempo de reposición

UEFA Champions League es un juego en el que EA está poniendo su máximo esfuerzo, al ser ésta la primer vez que desarrollará un título bajo esta licencia. Están cuidando todos los detalles para que no tengamos queja alguna, y por lo que hemos podido ver, lo están logrando. **CL** va a dejar huella.


Toda la emoción del deporte más famoso del planeta en un Game Cube.

Tom Clancy's

SPLINTER CELL®

CHAOS THEORY™

CLUB NINTENDO




THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
CLUB NINTENDO
© 2004, 2005 Nintendo



TU CEL A TU ESTILO

+FONDOS+JUEGOS+TONOS+SERVICIOS EN WWW.MICEL.COM

JUEGOS

ENVIA EL TEXTO: CNEJUEGO CODIGO AL: 31416

$26 + IVA * EJEMPLO: CNEJUEGO RALLY ENVIALO AL: 31416

TOP GUY — CODIGO: TOPGUY
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60, SHG, SE6, SIE
Además funciona en celulares: Samsung S100, S200, S300



JETSKI VENICE — CODIGO: JETSKI
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60, SEG, SIE, SHG
Además funciona en celulares: Samsung P400



MR. SCHIZOO — CODIGO: SCHIZOO
Grupos de Compatibilidad*: MV, N30, N40, N60, SIE

ARKON WARRIORS — CODIGO: ARKON
Grupos de Compatibilidad*: N30, N40, N60



AXION SPACE — CODIGO: ASPACE
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60, SAM, SIE



DESERT RALLY — CODIGO: DESERT
Grupos de Compatibilidad*: N30, N40, N60, SE6, SEG

EON THE DRAGON — CODIGO: DRAGON
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60, SEG, SAM, SIE, SHG

ATOMIC DROP ZONE — CODIGO: DROPZONE
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60, N76, SE6, SEZ1010, SAM

GRAND PRIX — CODIGO: GPRIX
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60, SAM, SIE, SHG

KUNG FU FIGHTING — CODIGO: KUNGFU
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60

ATOMIC RACING — CODIGO: RACING
Grupos de Compatibilidad*: N40, N60, SIE, SE6 SEZ1010

REAL SOCCER — CODIGO: SOCCER
Grupos de Compatibilidad*: N30, N40, N60

*GRUPOS DE COMPATIBILIDAD:

MV	MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620
N30	NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i
N40	NOKIA: 3100, 3108, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 6830, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i
N60	NOKIA: 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage
N76	NOKIA: 6650, 7600
SE6	SONY ERICSSON: T610, T616, T618, T630, Z500, Z600, K700i
SEG	SONY ERICSSON: P800, P900, P802, P908
SEZ1010	SONY ERICSSON: Z1010
SAM	SAMSUNG: E700, E710 E715
SIE	SIEMENS: C60, MC60, M55, S55, SI55
SHG	SHARP: GX10, Gx20
SAG	SAGEM: MY-V65, MY-V75

JUEGOS: tu celular debe tener WAP configurado Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego.

TONOS

$13 + IVA *

ENVIA EL TEXTO:
TONO * CNETONO CODIGO AL: 80008
POLYTONO * CNEPOLY CODIGO AL: 80008
EJEMPLO: CNEPOLY CLOCKS ENVIALO AL: 80008

CANCIÓN - ARTISTA	CÓDIGO
TOP 10	
This Love - Maroon 5	THISLOVE
Satisfaction - Benny Benassi	SATISFAC
Super Mario Bros - Tema Principal	SMARIOB
The Man Who Sold The world - David Bowie	MANWHOSO
Bachelorette - Björk	BACHELOR
I'm Still In Love With You - Sean Paul Y Sasha	STILLOVE
We Are The Champions - Queen	CHAMPION
Soy un desastre - Timbiriche	DESASTRE
Pero me acuerdo de ti - Christina Aguilera	PEROMEAC
Like A Prayer - Madonna	LKPRAYER
Teenage Dirtbag - Wheatus (Loser ST)	TDIRTBAG
ROCK	
Smoke On The Water - Deep Purple	SMOKEWAT
Light My Fire - The Doors	LIGHTMYF
Personal Jesus - Depeche Mode	PJESUS
No Surprises - Radiohead	NOSURPRI
Bring Me To Life - Evanescence	BRINGME
Hotel California - The Eagles	HOTCALIF
Hechicera (Coro) - Maná	HECHICER
Push It - Garbage	PUSHIT
Viento - Caifanes	VIENTO
Trouble - Coldplay	CTROUBLE
In The End - Linkin Park	INTHEND
All The Things She Said - T.A.T.U.	ALLTHETH
Fly Away - Lenny Kravitz	FLYAWAY
POP	
Pelo Suelto - Gloria Trevi	PSUELTO
Que no quede huella - Bronco	QNOQUEDE
Play - Jennifer López	JLOPLAY
I Will Survive - Gloria Gaynor	IWILLSUR
Macarena - Los Del Río	MACARENA
Wannabe - Spice Girls	WANNABE
Y.M.C.A. - Village People	YMCA
Everybody - Backstreet Boys	EVERYBOD
Porcelain (Coro) - Moby	PORCEL1
All That She Wants - Ace Of Base	ALLTHATW
The Next Episode - Dr. Dre ft Snoop Dogg	NEXTEPIS
Héroe - Enrique Iglesias	HEROE
Complicated - Avril Lavinge	COMPLCTD
Can't Get You Out Of My Head - Kylie Minogue	CANTGETY
HITS	
Dammit - Blink 182	DAMMIT
Just Like A Pill - Pink	JTLKPILL
Close To Me - The Cure	CLOSE2ME
Hey Ya! - Outkast	HEYYA
Sandstorm - Darude	SNDSTORM



NO: funciona en celulares GSM (con chip) NOKIA p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 90; SONY ERICSSON p.ejem: T230 T300 T610 Z600; SAMSUNG R225 R210 T100 LG w3000s. Para celulares TDMA (sin chip), envia el texto: CNETONOT CODIGO al 80008 p.ejem: NOKIA 1220 0 5125 8260 8265; SAMSUNG A325
Para celulares MOTOROLA GSM, envia el texto: CNETONOM CODIGO al 80008
ciona en los modelos: C332 C331 C330 E380 T720
LYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. birás como respuesta un link, accésalo desde tu celular y baja el polytono.

FONDOS

ENVIA EL TEXTO: CNEFONDO CODIGO AL: 80008

$13 + IVA * EJEMPLO: CNEFONDO AMIGOS AL: 80008










AMIGOS · HOTCHICK · DRAGON · PIRATA1 · CHARMED · LOSTDOG · ELCHE3 · RAFTING · MUJER10







NINO · ROSTROFEM · CARAFLOR · CERVEZAV · FEM · ROSTROFEM2 · MOTOGP1 · SUIZA · STONEHENGE

FONDOS: tu celular debe tener WAP configurado. El CODIGO es la palabra debajo de cada imagen. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el fondo. Funciona en celulares NOKIA: 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage; PANASONIC: G60, GD88; SONY ERICSSON: Z600, T610; MOTOROLA: E380, E365, C650, V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620; SAMSUNG: SGH-V200, S100, SGH-X105; SIEMENSSL55.

HAZ QUE TU CELULAR TE LLAME POR TU NOMBRE

NAME TONES

$13 + IVA *

ENVIA EL TEXTO: CNENAMETONE NOMBRE AL: 80008

EJEMPLO: CNENAMETONE ENRIQUE AL: 80008



ENRIQUE... TE HABLAN !!!

TENEMOS TODOS LOS NOMBRES

Y SI NO LO TENEMOS TE LO ENVIAMOS EN POCO TIEMPO

FUNCIONA EN CELULARES:
Nokia: 3200, 3230, 3300, 3650, 6260, 6600, 6630, 6670, 7270, 7280, 7600, 7610, 7610, 7650, 9300, N-Gage, N-GageQD Siemens C65, M65, S65, SX1, CX66 SonyEricsson K500, K700, P800, P900, S700i Samsung: B100, E720 Motorola: V3, V980, V555, V501

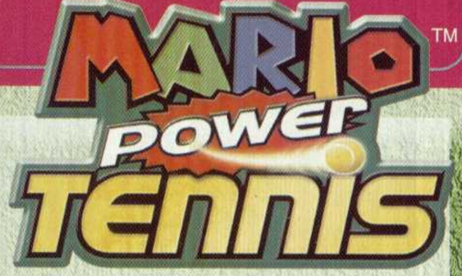
ya no hay pretexto....
siempre sabrás que te hablan a ti

Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece MICEL funcionan si tienes un TELCEL. Estos son algunos de los equipos que soportan los servicios de MICEL, si el tuyo no aparece aquí visita www.micel.com para verificar si puedes adquirir nuestros servicios. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad y en www.micel.com ATENCIÓN A CLIENTES MICEL Lada sin cosoto: 01 800 00 64235 o escribe a soporte@micel.com. *Aplican tarifas de transporte TELCEL GSM (para servicios que utilizan WAP).



Uno con el control

Por Master



¿Cómo están, mis queridos lectores? Ha sido un buen inicio de año, ¿no lo creen? Hemos podido disfrutar de grandes juegos tanto en el Nintendo DS como en el Nintendo GameCube, y claros ejemplos son Wario Ware Touched! y Resident Evil 4, respectivamente; pero lo mejor está aún por venir en el E3 dentro de un par de meses, ya que será ahí donde por fin conoceremos el nuevo sistema de Nintendo, el "Revolution", además de uno de los juegos que en lo personal más espero... me refiero a The Legend of Zelda. Pero en fin, tendremos que ser pacientes; y para que se te haga menos pesado todo este tiempo, te he preparado una serie de consejos y técnicas para Mario Power Tennis. Así que comencemos.



Servicios

Tus saques debes aprovecharlos para tener el control del punto en disputa; si los haces sin potencia, le estás facilitando las cosas a tu rival, ya que puede responder mejor y ganar tiempo para acomodarse en la cancha. Para que tengas más posibilidades de lograr un "servicio as", siempre saca desde un extremo, apuntando en diagonal. Es muy importante que en el momento de golpear la pelota, presiones dos veces los botones A o B, e incluso te recomiendo que lo hagas con los dos al mismo tiempo.



Rematando una devolución

Esta jugada es para cuando estén en acción cuatro jugadores humanos y tu equipo tenga el servicio; el jugador de tu equipo que no tiene el servicio debe colocarse enfrente del adversario que va a responder el saque. Ahora, ejecuta la primera técnica que te di; si tu oponente logra responder el servicio, por la potencia que le imprimiste, la pelota quedará a modo para que tu compañero, que previamente se había subido a la red, la remate con gran fuerza presionando a la vez A y B, con lo que prácticamente aseguras un punto.



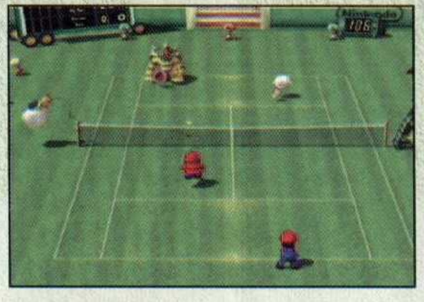


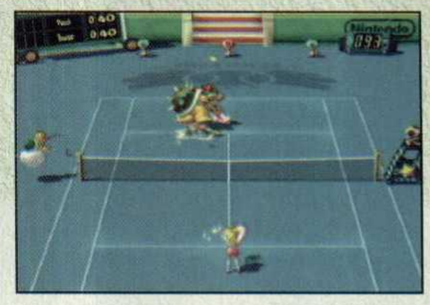
Propón el ritmo del juego

En este juego tan dinámico, es importante que sepas cambiar el ritmo, es decir, que se juegue a tu conveniencia; de esta manera podrás conseguir puntos más rápido. Por ejemplo, como ya sabes, con el botón A tus devoluciones son altas, y con B son bajas; lo interesante está en que si presionas primero uno y después el otro, cambia drásticamente el resultado. Si lo haces en el orden A,B, elevarás la pelota, o, como se le conoce popularmente, realizarás un "globito"; si lo realizas al revés, o sea, B, A, entonces obtendrás una "dejadita".



Arriba y abajo



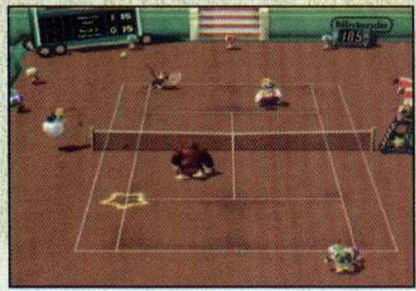


Muy bien, ya que sabes cómo realizar las "dejaditas" y los "globitos", es hora de que los pongas en práctica. En el desarrollo de cualquier partido, por medio de dejaditas, obliga a tu rival para que juegue pegado a la red, y continúa lanzando dejaditas un par de veces más para que se confíe; ahora ejecuta un globito (de preferencia hacia alguna de las esquinas); entonces, a menos que tu adversario tenga especial, le será casi imposible llegar a la bola. También puedes ejecutar esta jugada a la inversa, es decir, empezar con tiros altos y terminar con una dejadita

Sangre fría

El factor sorpresa es uno de los elementos que tienes que tomar más en cuenta para ser mejor en cualquier videojuego, ya que la mayoría de las veces, ese "atrevimiento" que muestran algunos jugadores representa la diferencia entre ganar y perder. Checa estos sencillos ejemplos en **Mario Power Tennis:**

Róbale la pelota a tu compañero



No nos referimos a que te pongas del lado del equipo contrario, no; mejor permíteme explicarte esta técnica. Me imagino que ya has notado que en ocasiones, cuando juegas con tus amigos, durante los partidos, dos jugadores se quedan devolviéndose la bola cerca de la red de una manera muy rápida, y ahí el punto bueno depende del azar; cuando suceda esto, tienes dos opciones: la primera es "subir" a la red y ganarle el remate a tu compañero dirigiendo el tiro hacia cualquier lado, y la segunda alternativa es que en ese momento presiones X para realizar un "rescate de la pelota"; igual que en la primera, cambia la dirección de la bola. Estas jugadas no se las esperará tu compañero, ni mucho menos tu rival; pero, eso sí, te recomiendo que no las utilices tan seguido, porque si no, tus rivales se las van a aprender, y se trata de que sean sorpresa.

Devolución inesperada

Siempre que jugamos de cuatro y nos toca contestar un servicio, nuestra principal preocupación está en conseguir una buena ubicación y en contestar la pelota "como sea", con tal de evitar el punto en contra. Con la estrategia que te voy a dar , ya no deberás angustiarte por lo anterior; y si sale bien, conseguirás un punto fácil. Antes que nada, analiza los saques del contrario, esto es, hacia qué dirección los hace, con cuánta potencia, etc. Después, cuando estés a punto de contestar el servicio, "bombea" la pelota para que "teche" al personaje que está más cerca de la red; y como el jugador que realizó el servicio no se la esperaba, lo único que le quedará es ver cómo la bola bota dentro de su cancha.



Un corredor de 100 metros planos perdió la medalla de oro por un segundo, en el cual pensó "¿ataco al primer lugar ya, o al final?". Y cuando la meta estaba ya a unos pasos, y aún no decidía qué hacer, entonces aceleró; pero no fue suficiente, y en lugar de oro tuvo que conformarse con la plata. Lo que les quiero decir con esto es que nunca hay que dudar; siempre hay que tener un plan a seguir de acuerdo con las circunstancias, ya que aunque no lo parezca, un solo segundo marca la diferencia. Espero que aproveches de la mejor manera las jugadas y consejos que te enseñé en esta ocasión; si tienes alguna técnica mejor en éste o cualquier otro juego de Cubo, GBA o NDS, mándamela a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com Por este mes me despido. Que pasen un buen mes y ¡sigan jugando!

El mono con corbata de Nintendo regresa al estilo de plataformas.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

NUEVA ONDA

Después de tomar las cosas con calma por un tiempo en el ámbito de la música, Donkey Kong regresa a sus raíces con un innovador juego de plataformas, cortesía del equipo de desarrollo de Nintendo, EAD Tokyo. Utilizando el control DK Bongo, Donkey Kong Jungle Beat le da nueva vida a uno de los géneros más antiguos y queridos. Es un genial juego con vista "de lado", que nos remonta a la era de los 16-bit, mientras nos ofrece una experiencia más táctil que ningún otro control. Correrás, saltarás, juntarás bananas y acabarás con los enemigos de Donkey Kong dando palmadas y aplaudiendo en los bongós.

SÉ UN MONO

Usar los bongós para controlar un personaje en plataformas suena raro, pero para quien haya experimentado el juego en el Electronic Entertainment Expo del año pasado (donde ganó el Game Critics Award por el mejor juego original) puede atestiguar que se convierte rápidamente en una segunda naturaleza. Tocando los bongós derecho e izquierdo, mueves a Donkey Kong en la dirección correspondiente; golpeando los dos tambores simultáneamente, haces que DK salte. Y si aplaudes, emite un sonido que atonta a los enemigos y recolecta las bananas cercanas. La simplicidad del control del juego es sorprendentemente variada. Hay acciones específicas que se usan en momentos determinados que añaden un sinnúmero de movimientos extras para DK. Puedes tocar los bongós para columpiarte por una liana, por ejemplo, o aplaudir cuando veas que tu mono esté colgando de un árbol y quieras que salte. Unos avisos en la pantalla te mostrarán cómo usar cada movimiento, por lo que dominar las acciones básicas no será ningún problema (aunque te recomendamos hacer ejercicios con los brazos para estar en forma).

Las cosas se ponen un poco complejas con el sistema de combo del juego, que multiplica el número de bananas que juntas mientras las agarras al vuelo. Podrás cambiar la fruta por emblemas, que abrirán escenas adicionales. Aunque hacer muchos combos no es necesario para progresar en el juego, dominar las jugadas y encontrar nuevas formas de mantenerte en el aire el mayor tiempo posible es sólo parte de la diversión, e incrementa enormemente el replay value. Tiene una calidad de adicción que te hará recordar el entretenido juego de culto NiGHTS into Dreams para el Sega Saturn. Cuando te vuelvas realmente bueno en el juego, podrás sentir que estás controlando a Donkey Kong como si estuvieras conduciendo una orquesta musical.

La acción se presenta con un estilo visual que se ve más increíble en movimiento que en las fotos. La cámara se acerca constantemente para darte la mejor vista, y algunos escenarios son absolutamente sorprendentes, con colores brillantes que saltan a la pantalla. El impresionante efecto de la piel está ilustrado con la enorme imagen de DK que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



Arriba izquierda: Mientras más rápido golpees los bongós, más rápido Donkey se moverá en esa dirección. Abajo izquierda: Golpea ambos bongós para que el gorila salte. Derecha: Al aplaudir noquearás a un enemigo y podrás atacarlo.





En algunos niveles, Donkey Kong subirá a alguna bestia amigable como un carnero o una orca. Además, puedes usar algunas aves como si fueran paracaídas.



PELEA EN LA JUNGLA

Cada etapa consiste en dos niveles seguidos de una batalla contra un jefe. Estos encuentros son de dos tipos: deberás pelear contra otro mono o enfrentar a un enemigo de gran tamaño. El primer tipo es muy simple, lineal y brutal. Deberás evadir los ataques de tu oponente con aplausos, y tocar tus tambores lo más rápido posible para ejecutar una serie de golpes, o pegarle a ambos bongós para darle un devastador uppercut. Cada uno de los primates malos tiene un distinto estilo de pelea, pero el mecanismo básico es el mismo.

El otro tipo de batalla contra un jefe requiere de que encuentres el punto débil de cada enemigo; y pondrá tus habilidades a prueba. Un cerdo gigante te lanzará un melón cargado con electricidad. Para paralizar al enemigo, debes neutralizar la electricidad con un aplauso bien medido, tomar la fruta y lanzársela de regreso al jefe para causarle daño.



Aplaude

Donkey Kong Jungle Beat se venderá en dos paquetes; uno con los bongós y otro sin este control. Pero no será la última vez que se aproveche este periférico; la secuela de Donkey Konga te pondrá a tocar los tambores nuevamente.



Las imaginativas peleas con los jefes son extraordinarias.

LO QUE VIENE

EAD Tokyo inició con un gran juego. Donkey Kong Jungle Beat es una gran indicación de las capacidades del equipo. Así que podemos esperar buenas propuestas de este nuevo equipo.

Tom Clancy's
SPLINTER CELL®
CHAOS THEORY™



Sam Fisher regresa por su tercera misión, que involucra un caos en las redes informáticas...

Con sus característicos lentes de visión nocturna y su habilidad para pasar inadvertido, regresa **Sam Fisher** al Nintendo GameCube. El nuevo héroe de los agentes especiales que puede desmantelar las organizaciones terroristas, se enfrenta a otro tipo de guerra, donde las balas y bombas se han cambiado por energía y computadoras... una guerra informática que pone en riesgo la seguridad internacional. **Chaos Theory** es la tercera entrega de la saga de espionaje de acción en tercera persona que te mantendrá al filo de tu asiento. Si quieres enterarte de todos los detalles, checa el siguiente reportaje.

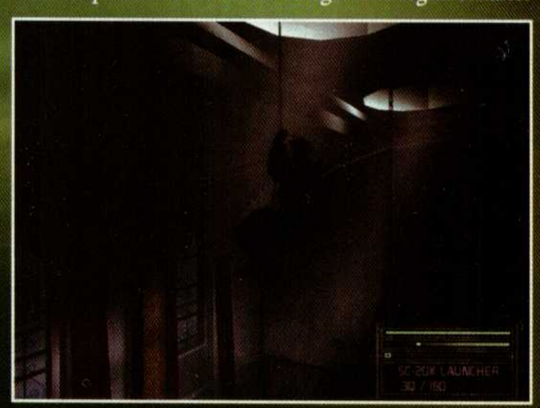
El inicio de una nueva guerra informática





La creación japonesa de una fuerza de información de autodefensa ha provocado una violación a las leyes internacionales y sus propias constituciones, elevando la tensión entre Japón, China y Corea del Norte. Enfrentando los bloqueos de envíos norcoreanos y chinos a través del estrecho de Corea, Japón solicita ayuda de los Estados Unidos, de acuerdo con las obligaciones americanas bajo el artículo 9 de la constitución de la postguerra japonesa.

Las pruebas crecientes recolectadas por el I-SDF indican que la devastación de la economía japonesa en el infame día "*Black Gold Day*", pudo ser causada por ataques informáticos internacionales. Mientras, las naciones comienzan a movilizarse, y junto con los Estados Unidos activan el **USS Clarence E Walsh**, la primera plataforma de guerra electrónica e informática. Este nuevo sistema puede causar una guerra de magnitudes no antes vistas y lo peor de todo es que caerá en manos enemigas si no logras evitarlo.



¿Quieres realismo? Ahora puedes interactuar con todo el escenario para vivir una plena aventura de espionaje, que ni los agentes de la IMF o MI6 o FoxHound se atreverían a enfrentar. Escenarios con valores detallados para destruir o utilizar todo lo que esté a tu vista.

Dos años han pasado desde Pandora Tomorrow...

Es el año 2008. Se producen grandes apagones en la ciudad, sabotajes en la bolsa, ataques electrónicos a los sistemas nacionales de defensa... se trata de una guerra de información que se ha convertido en uno de los más peligrosos ataques para la estabilidad mundial. Para prevenir estos conflictos, debes infiltrarte en un territorio hostil y recoger importante información. Tú eres **Sam Fisher**, el agente de operaciones encubiertas de mayor élite de la NSA (*National Security Agency*). Para lograr tu misión necesitas operar sin ser detectado, matar cuerpo a cuerpo, atacar con tu cuchillo de combate, disparar con tu rifle SC20K, y valerte de drásticas técnicas de batalla como romperle el cuello a tus enemigos. Trabaja solo y disfruta del escalofriante modo cooperativo para infiltrarte en nuevas misiones donde el trabajo en equipo será tu única arma.



Si no quieres dejar a una familia sin padre, simplemente usa tus puños para derribar a los guardias.



Como todo juego de *stealth*, debes hacer las cosas con cautela para no ser descubierto.

Para lograr mayor realismo, ahora los enemigos cuentan con alto nivel de inteligencia artificial, y harán que tu misión sea más arriesgada al acercarte a ellos sin ser descubierto. Para lograrlo, debes esconderte entre las sombras o trepar por las paredes.



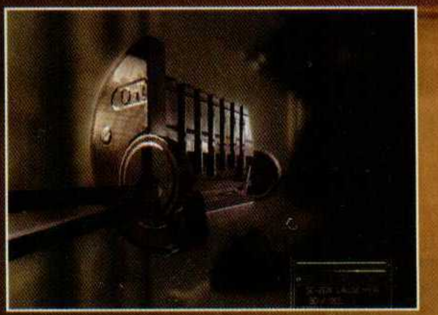
¡Une fuerzas y vencerás!

Otro agente se une a **Fisher** para enfrentar la misión.

Sí, **Rambo** y otros tantos supersoldados pueden contra miles de enemigos a la vez; pero de cuando en cuando no les viene mal una ayudadita. Por ello, en esta misión gozas la opción de tener un compañero que cuide tus espaldas en las misiones cooperativas de **Splinter Cell Chaos Theory**, y así juntos cumplan los objetivos que, por cierto, están relacionados directamente con la historia principal de un jugador. ¡Así es!, deben apoyarse mutuamente mientras usan una gran cantidad de accesorios y hacen maniobras en equipo para infiltrase en la fortaleza enemiga para detener los conflictos del mundo entero.



Sorprende a tus enemigos al esconderte en lugares que ni siquiera se imaginan.



Saca al cerrajero que llevas dentro y usa tus herramientas para abrir puertas bloqueadas.

Por si el arsenal que tienes en tus manos no es suficiente, ya cuentas con un cuchillo que te ayudará a liquidar a cuanto individuo se ponga en tu camino, sin siquiera hacer el mínimo ruido.

¿No te pasa que cuando vas al cine te aburres demasiado porque las historias son realmente predecibles? Pues aquí la historia sufrirá giros dramáticos que ni te imaginas, así que te aseguramos que estarás pegado al control durante un buen rato... Pero no bajes la guardia... alguien puede estar vigilándote.

Algunas de las acciones te retarán a completar tareas como escalar paredes o alcanzar tuberías demasiado altas como para hacerlo solo, y vigilar mientras usas tus habilidades de hacker en las computadoras de los terroristas. Obviamente, la vista se lleva a cabo en pantalla dividida, sin perder ningún punto de la acción, y será sumamente importante que destruyas fuentes de luz para cruzar por zonas de alta seguridad, como lo has hecho en **Pandora Tomorrow**. Pero, ¿qué crees? Ubisoft quiso retar tus habilidades y ha incrementado el nivel de inteligencia artificial de los soldados, estimulando la coordinación con tu compañero para salir sano y salvo de todo desafío.

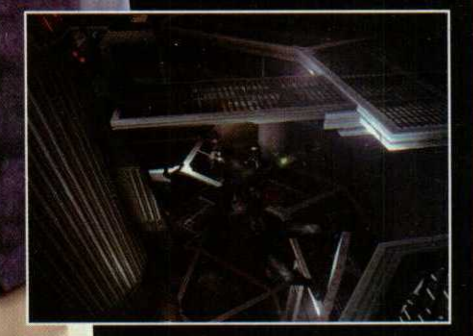




Sólo uno puede ser el mejor...

¿Discutes por ver quién es el mejor en **Chaos Theory**? ¡Agarra tu control y demuestra tus habilidades!

Siempre que hay un modo cooperativo, terminas peleando con tu compañero por quién le salvó el pellejo a quién, ¿o no? Esas rencillas que se generan en este estilo de juego siempre necesitarán un desenlace, y para conocer el resultado, Ubisoft también incluyó un modo de combate tipo *Death Match*; así es, ahora puedes usar tus habilidades de espía para atrapar a tus amigos. ¿De qué se trata? Los jugadores participarán como equipos y competirán el uno contra el otro, o bien como espías *Shadownet*, que tendrán objetivos específicos de sigilo, o como **Mercenarios Aarhus**, peligrosamente armados.



Aquí no te andarás con pequeñeces; los escenarios son tan amplios que tendrás la oportunidad de hacer múltiples estrategias para conquistar el juego; pero ten cuidado, porque cualquier falla puede llevarte a la destrucción.



En los nuevos niveles, cuentas con una gran cantidad de maniobras cooperativas, accesorios y armas, combates mano a mano, formas adicionales de burlar a los enemigos y dos modos de juego (Escenario y Caza del disco de información). Con la destrucción de objetos, efectos climatológicos integrados que afectan directamente a la jugabilidad, el modo adversario hará de Splinter Cell: Chaos Theory algo que provocará que pases horas y horas luchando por ver a tus amigos o enemigos pidiendo clemencia ante tus pies.



El nuevo mundo del espionaje

Te hemos comentado mucho sobre las formas de juego, pero, ¿qué hay de los gráficos? El equipo de Ubisoft Montreal ha creado un nuevo engine, capaz de recrear ambientes tridimensionales que parecieran verdaderos –como las zonas acuáticas o escenarios de playa-, con efectos de luz superiores a lo visto antes e incluso lo notarás en la forma en que se mueven los enemigos: con tal fluidez que te dejarán con el ojo cuadrado. Por otro lado, tu aventura se divide en varios episodios, cada uno con diversos objetivos disponibles, de los cuales sólo necesitas cumplir algunos para terminar la misión. Lo interesante es que dependiendo de tus acciones, cambiará drásticamente la dirección de la historia justo como en Streets of LA; es decir, si eliminas a unos enemigos, puedes perder información valiosa, así que ya sabes... si quieres dejar fluir tus instintos animales y aniquilar a todo mundo, o actuar con cautela y obtener información útil para el futuro.



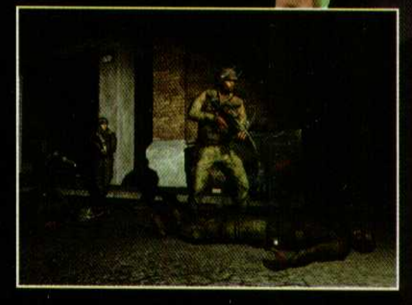
Mantente entre las sombras y oculta a tus enemigos para no dejar ningún rastro de tu presencia.

¿Aceptas la misión?

Salvar al mundo es un trabajo para profesionales y no para novatos; si decides aceptar el reto entrarás a un universo de acción, tensión y un sinfín de soldados que estarán tras tus huesos. El lanzamiento de Splinter Cell: Chaos Theory está programado para la segunda semana de marzo, siendo todo un suceso que no puedes perderte y que orgullosamente llevamos en Nuestra portada.







Comienza a despertar a tus vecinos.

Con Star Fox Assault tienes tres maneras de iniciar la batalla: dispara desde tu Arwing Figther, arrasa los terrenos en el Landmaster Tank o enfrenta la aventura a pie. Después prepara el modo multijugador para un gran reto.













Feel the Magic™

XY ♥ XX



Compañía: Sega.
Desarrollador: Sonic Team.
Clasificación: Everyone.
Categoría: microjuegos.
Jugadores: 1.

Es asombroso cómo los programadores han logrado realizar sus más grandes sueños en el Nintendo DS; cada título que sale a la venta tiene nuevas e interesantes formas para usar sus características especiales, y un buen ejemplo es **Feel The Magic XY XX**, que aunque pudiera resultar parecido a Wario Ware Touched!, el título de Sega aborda una temática muy distinta, y ésta es ni más ni menos que el amor. Así es, en este juego, por medio de sus entretenidos minijuegos, aprenderás que conquistar a una chica... no es nada sencillo, pero sí puede ser divertido.

¡Siente la magia del Nintendo DS!

¡Aaaah!... el amor, el amor

Cuando uno es flechado por Cupido, hacemos cualquier cosa por que esa persona especial se fije en nosotros... ¿o estamos equivocados? No nos importa si hacemos el ridículo, con tal de lograr nuestro propósito. En este título, **Sega** nos muestra la historia de un joven que, como cualquiera de nosotros, va un día caminando por la calle y ve pasar a una chica de la que se enamora; como dirían nuestros abuelos, fue amor a primera vista. Sus movimientos y hermosa silueta lo han cautivado, y ahora tiene que enamorarla, lo cual no será nada, pero nada sencillo





Al estilo "retro"

Seguramente a tus padres les tocó vivir la época de los años 70, donde todos los jóvenes se vestían con ropa de colores muy psicodélicos y vivían bajo el concepto de "amor y paz"; pues bien, parece que los programadores se basaron en aquel peculiar estilo para darle vida a los personajes y escenarios del juego, ya que todo está lleno de este tipo de colores, excepto por la silueta de los personajes, la cual es negra, lo que suponemos es para darle un toque de misterio, o para que cada quien se los imagine como quiera



Lo que sí es de resaltar es la excelente música del juego, que también es muy onda fever, sobre todo el tema principal "*Rub it*", que, como diría **Kylie Minogue**, no lo vas a poder sacar de tu cabeza; es muy pegajoso y te aseguramos que en ocasiones prenderás tu Nintendo DS tan sólo para escucharlo. Pero lo mejor de todo es que en cada uno de los minijuegos se mantiene el mismo nivel de música.







Enamorarse no es sencillo

Como lo comentamos al principio, el juego es similar a **Wario Ware Touched!**, es decir, la base son los minijuegos, pero aquí todos están enfocados a acciones o situaciones en las que debes demostrar lo mucho que quieres a la chica de tus sueños. Realmente son muy exageradas y dudamos que en la vida real ocurran cosas así, pero todo puede suceder, ¿no?

Antes de jugar, en la pantalla superior se te dará una rápida explicación de lo que tienes que realizar. Si recuerdas en **Wario Ware Touched!**, hay ocasiones en las que tienes un determinado número de vidas para pasar toda una serie de minijuegos; pues aquí, en **Feel The Magic**, cada uno se encuentra dividido en tres niveles de dificultad y debes completar los tres para acceder a la siguiente fase.



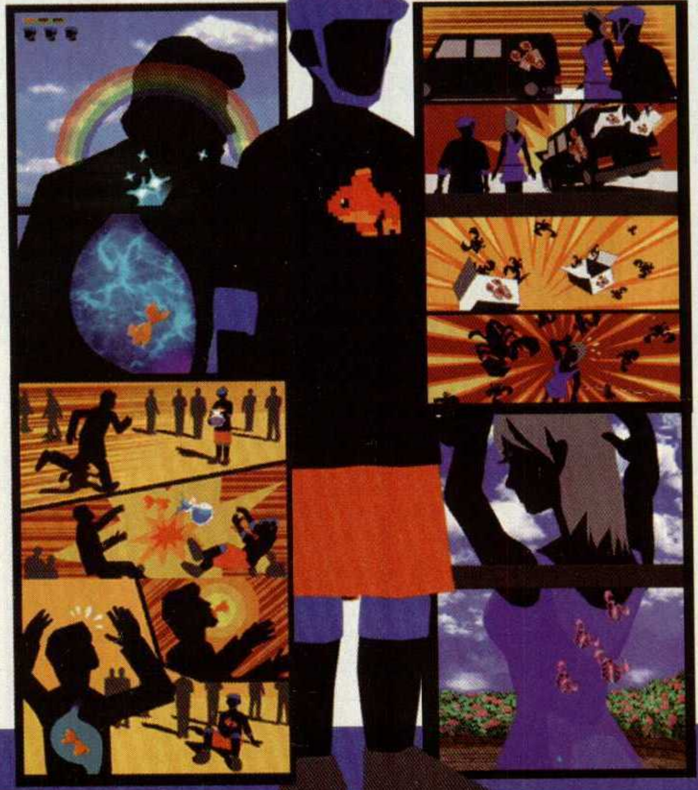
La creatividad de Sega

Si creías que los microjuegos del título de Nintendo eran ingeniosos, espera a que veas los que el **Sonic Team** ha creado; en verdad que nos dejaron bastante impresionados, y no sólo por la forma de jugarlos, sino también por la "historia" de cada uno. Enseguida te vamos a comentar un poco de algunos, que a nuestro parecer son de los más divertidos.



No corras entre la multitud

Nuestro protagonista ha decidido comprar unos peces dorados, muy probablemente para regalarlos a su amada, pero como siempre sucede, algo ha salido mal. Mientras caminaba por la ciudad, una persona que llevaba mucha prisa lo empujó, provocando que la bolsa donde tenía sus peces se le fuera de las manos; él trató de atraparlos como pudo, pero el problema es que ise los tragó!, y ahora tienes que ayudarlo para que no se pierdan sus mascotas. En las dos pantallas se desplegará un esquema mostrando el sistema digestivo de nuestro personaje y con el stylus debemos frotar su estómago para provocar la expulsión de los pececitos.



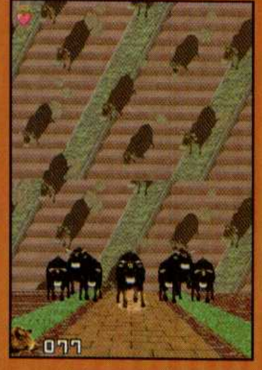
¡Salva a tu chica!

Si creías que la situación anterior era muy exagerada, la que sigue es mejor. Resulta que mientras paseabas con la futura dueña de tus quincenas, cruzó un camión que transportaba alacranes -sí, estas leyendo bien-, y al pasar por un desnivel se abrió la puerta trasera del vehículo, dejando libres a las criaturitas; y, ¿qué crees?: algunas de ellas han caído en el vestido de la señorita. En la pantalla táctil tienes que eliminar a dichos arácnidos: sólo tócalos con el stylus para que se caigan. Eso sí, ten cuidado de no tocar de más a nuestra protagonista, pues de lo contrario perderás.



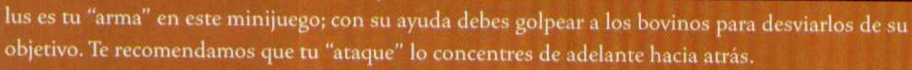


Como en Pamplona





¡Qué mala suerte tiene este enamorado! Alacranes y peces han hecho de su día toda una odisea; sólo falta que pelee contra un toro... porque lo va a hacer. ¿Por qué? Nadie sabe, pero en tu camino vas a encontrarte a una estampida de astados, que pondrá en riesgo la integridad física de tu amor, por lo que debes hacerles frente... sí, no estamos bromeando: vas a enfrentarte con varios de ellos. De nueva cuenta el stylus es tu "arma" en este minijuego; con su ayuda debes golpear a los bovinos para desviarlos de su objetivo. Te recomendamos que tu "ataque" lo concentres de adelante hacia atrás.



De todo un poco

Hay varios minijuegos más: existe uno donde debes guiar un velero con el stylus para rescatar a tu chica de las fauces de un tiburón; en otro tienes que limpiar sus brazos, ya que se han ensuciado; hazlo de una manera suave o fallarás. Pero uno de los más creativos es donde tienes que apagar unas velas soplando a través del micrófono del Nintendo DS; en pocas palabras, la historia de este minijuego es muy rara; por eso dejaremos que la descubras por ti mismo.





Un buen romance



Feel The Magic XY XX es en realidad un juego muy simple, pero se vuelve muy divertido porque aprovecha las cualidades del Nintendo DS. Todos teníamos dudas respecto de este juego, pero Sega, basándose en un trabajo constante, encabezado por **Yuji Naka**, ha logrado dejarnos satisfechos, y ahora podemos decirte que FTM es mucho más que un juego de citas y no dudamos en recomendarlo ampliamente, sobre todo si disfrutaste de **Wario Ware Touched!**

Ranking

1 — 10



Crow 8.0

Buenos minijuegos, música genial y escenarios que recuerdan la vieja época del amor y paz, llenos de colores y ambientes que, a pesar de su forma minimalista, agasajan tus sentidos. Así es **Feel the Magic**, un título de **Sega** que por si fuera poco, usa el micrófono para soplar y apagar unas velas. El objetivo es simple: ligarte a la chava de tus sueños y no echar a perderlo todo en la primera cita. Sin duda, entretenido para viajes cortos o para quien gusta de algo práctico, divertido y fácil de controlar.



Panteón 5.5

Psicodelia de los años 70 + música pegajosa + **Wario Ware** + Nintendo DS = **Feel The Magic XY XX**. A pesar de lo divertido que resulta jugar este título, no dejo de pensar que es una combinación de conceptos. La verdad, sí es divertido, pero lo sentí un poco soso, lo cual le quita mucho sabor al juego. Está hecho para adolescentes que siguen las modas actuales, sin darse cuenta que sólo están repitiendo lo que se usaba hace años. Prefiero esperar a que salga **Puppy Times**, a marearme con los colorcitos de **Feel the Magic**.

Master 8.0

El Nintendo DS llegó para demostrar que la industria se rige por originalidad y diversión, y **Feel The Magic XY XX** lo confirma. Es un título que lleva al extremo una situación tan común como lo es el estar enamorado, lo que, aunado a la magnífica forma de aprovechar los recursos del sistema, logra divertirte por bastante tiempo. Los gráficos son muy buenos, a pesar de que todos los personajes son como "sombras"; el realismo de sus movimientos me dejó impresionado. Juégalo y te enamorarás de él.



Yeyo 9.0

Los minijuegos son divertidos y sencillos, además de que se están poniendo de moda, tanto como "bonus" en algunos títulos, como juegos completos con este concepto; por cierto, **FTM XY XX** es bastante novedoso y aprovecha muy bien la tecnología del DS, ya que utilizas la pantalla táctil y el micrófono; quizá te parezca un poco raro aprender a "ligar" en un videojuego, pero si lo ves por el lado de la diversión, es una buena opción que seguramente trae muchas sorpresas que nos dejarán con un buen sabor de boca.

Tocar no es bueno.

O eso es lo que nos han dicho. No tocar...
tú mismo, tu nariz, pintura fresca, una espinilla,
el jarrón chino de tu abuela. Lo que digas,
no lo puedes tocar. Pensamos que está mal.
¿Por qué no debes tocar lo que quieres?
¿Qué pasaría si pudieras tocar lo que juegas?
¿Y si pudieras hacer que algo brinque,
dispare o corra con sólo tocarlo?
Afrontémoslo: tocar el juego significa
controlarlo. Y cuando decimos esto,
nos referimos a control con precisión.
Un toque correcto y serás el amo
del universo. Un mal toque y perderás.
Olvida todo lo que te han dicho y repite
con nosotros: tocar es bueno.

Tocar es bueno.



control de tacto • chat inalámbrico • control de voz • juego a distancia

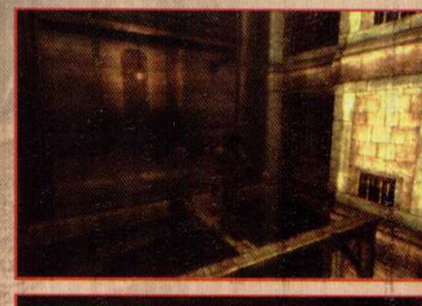
PRINCE OF PERSIA® WARRIOR WITHIN™

Nintensivo
2ª PARTE

¡Continúa tu lucha contra el destino!

¿Qué te ha parecido la historia del juego? Interesante, ¿no? Sin duda es uno de los mejores títulos del año pasado, y no sólo por sus gráficos o música, sino también por el gran mensaje que transmite al ser terminado. En esta continuación del Nintensivo daremos fin a nuestra aventura por el tiempo, así que prepárate, porque esta última parte es la más difícil.

Al cruzar dos torres pequeñas, del lado derecho verás dos estantes de libros con un tubo; jálalos para que puedas brincar a un palo que te lleva a unos maderos en forma de cruz; ahora salta al mástil del lado izquierdo, impúlsate a la cornisa de enfrente y brinca de nueva cuenta a otros maderos. Enseguida llegarás a un cuarto donde debes caminar alrededor de unas cabinas; hazlo con cuidado y al bajar, corre al final del pasillo y salta en los palos de lado derecho del muro; después rompe la puerta del final con tu espada y brinca a través de las aspas; llegarás al salón principal del tiempo. En el trono de **Kaileena** se notan varias grietas: comprueba qué tan resistente es y avanza por ahí. No olvides salvar tu juego.





Encuentra la máscara

Lo único que nos puede ayudar a regresar las arenas del tiempo a la normalidad es una máscara sagrada; el futuro de Persia está en tus manos, así que ¡encuéntrala! Al salir elimina a los "perritos" y sube por el lado derecho escalando en la pared; ahora salta el pozo y llegarás a una zona donde hay una gran plataforma; brinca a ella y del otro extremo salta de nuevo para llegar a una cueva. Del lado derecho hay una puerta, rueda por debajo y camina por la pared del lado izquierdo; elimina a un par de bestias y presiona el *switch* del piso; ahora corre a la rampa e impúlsate para llegar a un pilar; rebota en la pared y sube un poco; ahora brinca al lado izquierdo, toca el *switch* y salta a la nueva rampa, en la que debes correr para llegar al siguiente balcón.





No fue fácil, pero por fin tienes la máscara contigo; sólo que por su poder tu forma física ha cambiado. ¿Recuerdas en el número pasado donde te comentamos que más adelante veríamos quién es el misterioso personaje que te arroja una espada? Pues bien, eres tú mismo... ¡así es!, sólo que en diferente tiempo. Al terminar tu monólogo, elimina a los perros y sube rebotando en las paredes y mástiles. Al pasar las navajas, entra al warp del tiempo y regrésalo al pasado.



Una segunda oportunidad

No te presiones demasiado en la parte de las aspas y navajas giratorias; sólo concéntrate y mide bien el momento exacto para saltar; si quieres, puedes intentar disminuir el tiempo para hacerlo menos complicado.



Cuando estés rodeado de enemigos, lo más recomendable es usar el eye of storm, para que puedas concentrar tu ataque en un solo sector; cuando se termine el efecto de las arenas, lanza tu arma secundaria al rival más cercano para que te dé tiempo de ubicarte.

Griffin, la pelea

Prepárate, porque el enemigo que vas a enfrentar no es nada sencillo de vencer. Es una bestia gigante con alas que no se detendrá por nada sino hasta eliminarte. Su punto débil está en sus patas traseras; siempre se mantendrá caminando; sólo rodéala, y cuando estés detrás de ella, utiliza el *eye of storm* para que puedas darle varios golpes. Cuando su energía se reduzca a la mitad, te atacará lanzándose hacia ti; cuando esto suceda calcula el momento y gira para esquivar sus ataques. Al deshacerte de la bestia, dirígete a la puerta donde hay dos pebeteros; del lado derecho trepa a la columna y úsala para subir; camina al lado izquierdo, salta el abismo y entra por la puerta; brinca al mástil e impúlsate a la cortina; a la mitad del descenso salta a otro mástil, y de éste a otra cortina que te lleva seguro al nivel inferior.

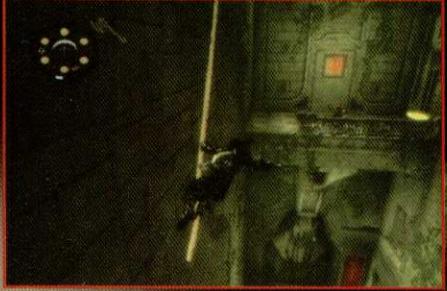




De regreso al salón principal

Al salir al jardín, recorre por el lado derecho el balcón de madera que está enfrente, salta a la plataforma y de ahí baja a la estructura del centro; activa el *switch* y pasa por la reja; ahora ve del lado izquierdo; toma un par de escaleras para bajar. Donde se divide el camino, toma el del centro, cuélgate de la cuerda y así podrás llegar al balcón. Enseguida llegarás al warp del tiempo; después del viaje, rompe la pared del primer pasillo con tu espada; entonces **Dahaka** te atacará y te enviará a un pozo. Toma un poco de agua, esquiva unos rodillos con picos y salta un abismo; derrota a los enemigos de la habitación siguiente y utiliza las columnas. y mástiles para avanzar.





Los escenarios del juego son tan grandes y confusos, que en ocasiones te puedes perder y desviarte mucho del camino original; para evitarlo, te recomendamos que tengas un respaldo de tu progreso, ya sea en la misma tarjeta o en otra distinta.

Vas a llegar de nueva cuenta a un *warp* del tiempo; al salir habrá cuatro pilares con picos: esquívalos, y en el pozo, cuélgate de los maderos para avanzar. En la torre cerca de donde enfrentaste al primer gigante, utiliza las cuerdas que están a tus espaldas para llegar a una cornisa; camina un poco y presiona el *switch* que está en el piso; con esto habilitarás un puente. Todos hemos tenido errores en el pasado, pero pocos son los que tienen la oportunidad de corregirlos, y entre ellos estás tú. Al terminar el video salva tu juego en la fuente y entra por el hueco de la izquierda; ignora a los enemigos y déjate caer del lado izquierdo por la cortina; salta al palo que se alcanza a ver y espera para que caigas en otro que está abajo; de ahí colúmpiate para ir de columna en columna hasta el siguiente balcón.





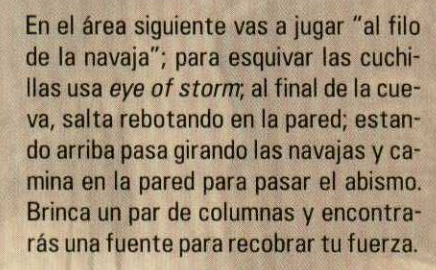
Completa tu galería

A lo largo de tu aventura, seguramente notaste que existen cofres que contienen ilustraciones muy vistosas, ya sea de los personajes o de los escenarios, pero no son todos los que puedes conseguir. Para poder apreciar el arte completo del juego, termínalo en cualquier dificultad, y listo.

Sin duda, una de las partes más emocionantes del título es la que estás a punto de vivir. Debes saltar en varias plataformas, pero sólo tienes un par de segundos en cada una para continuar avanzando antes de que se colapsen, lo que le agrega un reto especial. Aquí no hay mucho que decir, más que suerte y ¡que disfrutes esta escena!



En el área siguiente vas a jugar "al filo de la navaja"; para esquivar las cuchillas usa *eye of storm*; al final de la cueva, salta rebotando en la pared; estando arriba pasa girando las navajas y camina en la pared para pasar el abismo. Brinca un par de columnas y encontrarás una fuente para recobrar tu fuerza.





¡Al rojo vivo!

En el cuarto donde hay fuego en el piso, dirígete hacia la izquierda hasta que veas unas escaleras; ahí arriba, empuja los pebeteros para que los tubos que están en el techo cambien su dirección. Realiza esto en cada una de las minitorres del cuarto, para que conduzcas todo el calor a una de las paredes y así puedas avanzar. En el cuarto siguiente existen muchas cuchillas, como ya es costumbre, esquívalas con *eye of storm*, y para el rodillo con picos, brinca en la columna de atrás para pasarlo. Adelante hay un pebetero: empújalo para abrir un pasaje secreto; ahora camina en el muro del lado izquierdo para que te cuelgues de una grieta; llega a los maderos y salta del otro extremo, cuidando que no te toquen los rodillos.





El doblaje

Para todos aquellos que no entienden bien el idioma inglés, Ubisoft incluyó una opción para que puedas cambiar el idioma del juego; pero no creas que sólo en cuanto a textos, ya que el juego está doblado al español, a un español castellano, pero algo es algo. Ahora que si lo que quieres es practicar o perfeccionar tu inglés, la opción ideal para ti es el doblaje bajo este idioma, además de que podrás disfrutar de la voz de la bellísima Monica Bellucci, quien fue la encargada de darle vida a **Kaileena**.

Te encuentras de nuevo en la biblioteca, donde debes realizar exactamente lo mismo que antes: empujar los pebeteros; sólo que ahora, al salir del "templo del conocimiento", te encontrarás con **Dahaka**, que esta vez está algo distraído, situación que debes aprovechar para alejarte un poco; al llegar al otro extremo, te va a perseguir (¡qué obsesión!); corre en las paredes para que cruces dos pozos; de esta manera lo estarás conduciendo a un puente, que terminará siendo una trampa mortal para él.





La caverna

En esta zona debes tener mayor cuidado que con las anteriores, ya que tu grado de visión se reduce un poco a consecuencia de la niebla. Al comienzo, camina hasta el primer abismo y sáltalo; elimina a los perros para que no te presiones; ahora en el camino que parece laberinto, llega a la puerta de reja, camina hacia la izquierda y con ayuda de las estalactitas, brinca hasta el *switch*, que abre la reja del otro lado; no te preocupes por el tiempo que estará abierta, pues tienes suficiente para llegar bien.



Enseguida aparece un cinema, donde te ves a ti mismo activando las torres, lo cual debes impedir. Camina por la reja del lado derecho y con las cuerdas salta a la corriente de agua; gira para esquivar las aspas; al final del camino cuélgate de un madero para impulsarte y llegar hasta un balcón; de ahí baja hasta la puerta principal, entra y sigue avanzando. Tienes que llegar hasta el templo del tiempo donde viste a **Kaileena** por primera vez. Lo mejor apenas está empezando; debes dejar que **Dahaka** atrape a tu "otro yo", para que las puertas del tiempo no se abran; en ese instante aparecerá la emperatriz, y como ya sabes, querrá acabar contigo; afortunadamente el príncipe tomará sus precauciones, enviándola al tiempo presente para terminar con ella y así con sus planes de conquistar al mundo.





La pelea final con Kaileena

Del lado derecho hay una piedra; sube a ella y camina por la pared a los escalones; ahora cae en el pozo de agua; del lado izquierdo hay una grieta; avanza por ella hasta el otro extremo. Es la plataforma donde enfrentaste a **Griffin**, pero ahora lo harás con **Kaileena**. Al principio te atacará con combos normales; lo que debes hacer es dar saltos rápidos hacia atrás, hasta que se quede en un sitio; en ese momento acércate y pégale dos veces; inmediatamente aléjate para evitar un contraataque. Poco después cambiará su rutina y utilizará el *eye of storm*; en este caso, tú también ocúpalo y aprovecha tu rapidez para realizar combos con ambas manos. Otro de sus ataques es a base de unos remolinos que te persiguen, pero no son gran problema; sitúate en una orilla y espera a que estén cerca de ti; en ese momento gira hacia cualquier lado y listo. Al principio todo parece complicado, pero no tardarás mucho en "encontrarle el hilo". Una vez que la derrotes, verás un cinema de muy buena calidad, donde se te relata el final.





El camino fue largo; en ocasiones caímos, pero juntos nos levantamos con más fuerza para continuar; y también juntos, y gracias a nuestro Nintendo GameCube, que nos permitió disfrutar de esta increíble aventura, aprendimos que no importa qué esté escrito en nuestro destino, siempre es posible cambiarlo si nos esforzamos en conseguirlo. Cualquier duda acerca de este juego u otro donde tengas problemas, háznosla llegar y con gusto te ayudaremos.

Para que no tengas problemas en eliminar a cualquier enemigo que se te ponga enfrente, te dejamos con la lista de los combos más poderosos que puedes ejecutar en el juego. ¡Aprovéchala!

Mano derecha
doble arma

B
BB
BBB
BBBB
(Enemigo en el suelo) B
B Y
B Y Y
B B Y
B B Y Y
B B Y Y Y
B B Y Y B
B B B Y
B B B Y Y

Mano izquierda
doble arma

Y
Y Y
Y Y Y
Y B
Y B B
Y B B B
Y B B Y
Y B B Y Y
Y Y B
Y Y B B
Y Y B B B
Y Y B B Y
Y Y B B Y Y

Acrobacias
detrás de un enemigo

A A
A B
A B B
A Y
A X
A X
A X X
A Y

Curiosidades y secretos

Como todo buen juego de aventuras, **Prince of Persa: Warrior Within**, guarda algunos secretos, que pueden hacer que tu aventura se vuelva más divertida, al mismo tiempo que el grado de reto aumenta. Revísalos bien y dale un giro a tu destino.

Pink Flamingo Weapon

Para encontrar a esta plumífera arma, de la misma manera que con la anterior, ya debes tener la *Scorpion´s Sword*; ahora llega al jardín en el tiempo presente; en el árbol de en medio tienes que activar un *switch*; corre del lado izquierdo y sube por el bloque que salió; ahora brinca de rama en rama hasta que llegues a una zona donde hay maderos; camina por ellos; vas a llegar a una parte donde hay un muro del lado izquierdo y enfrente una cuerda; continúa hasta la pared y ahí destrózala para que encuentres este accesorio.

Rayman Glove Weapon

En el área de las catacumbas, donde **Dahaka** trata de impedir que eleves la torre del centro, al terminar la segunda persecución llegarás cerca de una rama de la cual muy probablemente no te hayas percatado por la preocupación de que el guardián del tiempo se fuera a aparecer otra vez. En este lugar debes romper la rama y así podrás levantar el *Rayman Glove*; así es el guante de uno de los personajes más famosos de la compañía gala. No es muy poderosa, sus ataques ocasionan el mínimo daño al enemigo, pero una vez que están en el suelo, con un solo impacto te libras de ellos, y como extra la puedes presumir entre tus amigos.

Teddy Bear Weapon

Si quieres un arma poderosa, que refleje toda tu agresividad y deseo de venganza... pues busca cualquier otra, porque ésta es todo lo contrario. Llega al puente mecánico en el tiempo presente cerca del lugar donde hay fuego en lo alto del camino. Reconocerás el lugar, porque ahí tuviste una feroz pelea; justo detrás de ti vas a notar un camino con agua; síguelo hasta que veas un muro donde se asoman los rayos del sol; rómpelo y del otro lado abre el cofre que guarda tu osito **Teddy**... es decir, una nueva arma, que por cierto regenera tu energía con cada golpe que des con ella... ¡algo bueno debía tener!

Hockey Stick Weapon

No sólo los jugadores de la NHL pueden utilizar sus palos de hockey para golpear adversarios... ¡tú también puedes hacerlo! Claro que nos referimos a realizarlo dentro de POPWW. Para obtener esta singular "arma", primero debes contar con la *Scorpion´s Sword*; ahora regresa al salón principal, donde elevas y desciendes unas estructuras; ahí debes girar el pebetero, de manera que el nivel inferior se bloquee; avanza por el camino que sobresale, cerca de donde hay un *Life Upgrade;* dirígete a la puerta de la derecha y con tu espada rompe la pared; dentro hallarás el *Hockey Stick*, con el que dejarás helados a tus enemigos.

Yellow Glowing Sword

En *Mistic Caves*, después de que abres la primera puerta, hay un camino dividido por un puente con un *switch* en el piso; avanza por el puente hasta el final; entonces fíjate bien y te darás cuenta de que hay una pared con una grieta, que, como debes imaginarte, tienes que romper para tener acceso a la espada que brilla, la cual tiene la cualidad de restaurar energía, muy poca en un principio, pero mientras más la uses, más aumentará su grado de curación.

Final alternativo

El final del juego es bastante bueno; a pesar de ser muy corto, logra dejarte satisfecho, además de mantener abierta la posibilidad de una tercera parte; pero si te quedaste con ganas de "algo más", el título incluye otro final, y si quieres conseguirlo necesitas realizar lo siguiente: reunir los nueve *Life Upgrade* ocultos en el juego, pues ya con este requisito cumplido podrás regresar al salón principal en cuyo centro te estará esperando la *Hidden Sword*; tómala y sigue jugando como normalmente lo harías; en la última pelea, al vencer a **Kaileena**, verás un final distinto.


FINAL FANTASY I·II
DAWN OF SOULS
EXPERIMENTA LOS PODERES DEL ORIGINAL FINAL FANTASY CON NUEVAS
HISTORIAS Y ELEMENTOS DE JUEGO QUE LE DAN VIDA A ESTAS HERÓICAS AVENTURAS.
FINAL FANTASY I Y II: DAWN OF SOULS. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Fantasy Violence
Language
© 1987, 1988, 2004 SQUARE ENIX CO, LTD. Todos los Derechos Reservados. FINAL FANTASY es una marca registrada de Square Enix Co., Ltd. DAWN OF SOULS y logotipo de SQUARE ENIX son marcas registradas de Square Enix Co., Ltd. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com


¿QUIÉN ERES?
XII
XII
IX
III
IX
III
GAME BOY ADVANCE SP

Cementerio de videojuegos

por Panteón

¡Bienvenido seas al Cementerio! En esta ocasión voy a darle un giro muy inesperado a la sección, puesto que he recibido cientos de sugerencias y peticiones acerca de juegos poco conocidos, incluyendo los que no tuvimos oportunidad de jugar en nuestro continente. Entonces en esta ocasión te voy a hablar de un juego que estoy seguro que nunca tuviste porque nada más salió en Japón. Y te voy a hablar de él sólo para que estés enterado de cómo era y juzgues cómo era la idea de juego en 1989. Esto no quiere decir que me olvide de los éxitos de América; simplemente voy a ampliar los horizontes de esta sección para darle gusto a todos. Ojo, fans de **Son Goku**: muy pronto revisaré una de mis grandes joyas: **Dragon Ball Z Hyper Dimension**, así como otras más. Bueno, entonces como les decía, hoy les hablaré de un juego que inclusive ni yo conocía hasta hace poco... en japonés se llama "**Garfield No Isshukan**", o mejor conocido como:

A week of Garfield
Famicom, 1989





Si pensaste que el gato más popular y glotón del mundo no había aparecido en un sistema de Nintendo, déjame decirte que no protagonizó sólo uno, sino dos títulos de la gran N. Ambos fueron lanzados solamente en Japón: uno para el Famicom, y otro para el Game Boy (también ha aparecido en algunos juegos para PC). Este mes revisaré el de Famicom; así que tomen su lasaña, porque vamos a empezar.

sólo para fans... ¡y expertos!



OK, la verdad es que este juego no es lo mejor que se ha hecho; aun yo, que soy un gran fan de **Garfield**, reconozco que me costó mucho trabajo aceptar que fuera original. La movilidad es buena, aunque el principal reto es que los enemigos aparecen muy de golpe, obligándote a tener reflejos de **Jedi** para esquivarlos o eliminarlos. ¡Además, tienes tiempo límite por escena y cuentas sólo con una vida! Como verás, se trata de un juego muy, pero muy difícil; lo único que tiene para ayudarte es que puedes continuar al principio de la etapa en la que fuiste eliminado. Aun así, es bastante divertido, y si eres fan, te quedas un buen rato jugándolo.

¡vaya semanita!

La historia no es para nada original; el poco inteligente, pero carismático **Odie** se pierde; como **Jon** es igual de listo que **Odie**, **Garfield** debe ir en busca del cachorro. Todo el juego se desarrolla a lo largo de una semana, lo que quiere decir que los días son las etapas, y éstas a su vez están divididas en escenas. Afortunadamente, **Garfield** puede recuperar e incrementar su vida agarrando algunas cosas como café y leche. El chiste del juego es que para encontrar los *items*, debes pasar (caminando o saltando) por su posición para hacerlos visibles, y agarrables; esto incrementa bastante la dificultad. Especialmente por el factor tiempo, que te obliga a no cometer errores.



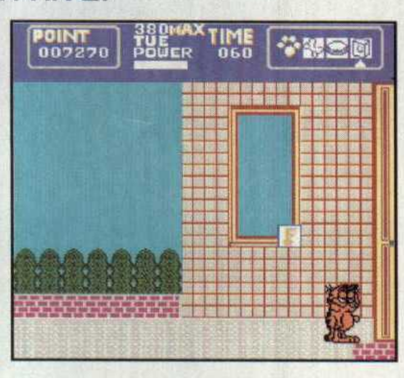


Garfield vs. el mundo

Como podrás imaginarte, el gato glotón encontrará muchos enemigos en su camino; como las fatídicas arañas, ratones sin miedo, gusanos y otros animales que **Garfield** odia. La mejor técnica para llegar seguro al final es avanzar poco a poco, para evitar que aparezcan más enemigos de los que puedes enfrentar. Lamentablemente, el tiempo límite de la escena te obliga a no tardarte demasiado; por lo que lo más recomendable es sacarle provecho al *item* de invencibilidad (la lasaña) y al de incrementar tu velocidad (la bota).

Termina un nivel

Básicamente, el chiste del juego es cruzar toda la escena de izquierda a derecha sin ser eliminado; enfrentando o evadiendo a los enemigos y derrotando al jefe (en las escenas donde los hay). Pero no creas que llegas a la salida y ya; debes encontrar una llave que te permitirá continuar a la siguiente escena. No importa las etapas que hayas pasado: si **Garfield** es eliminado, podrás continuar desde el inicio del día en el que te quedaste



Odie, sano y salvo

Al terminar con el último jefe y habiendo rescatado a **Odie**, las dos mascotas regresarán con Jon, al final del domingo. Como verás, este no es obviamente el juego revelación, ni ganó ningún premio por originalidad; pero el hecho de que sea tan raro y que sea uno de los dos juegos de **Garfield** que salieron para algún sistema de Nintendo, hacen meritorio que se tome en cuenta. Les quiero recordar que yo siempre he dicho una de mis famosas frases célebres que los falsos videojugadores no aceptan: "No importa si un juego es muy malo; si a alguien le entretiene y divierte, merece jugarse, porque cumple con su objetivo básico: divertir", (Tal vez deba incluir después un decálogo o algo así...).

A WEEK OF GARFIELD
CONGRATULATION BOYS.
IT WAS EASY.





¿Qué tal? Estoy muy contento por la respuesta que ha tenido este club, y les agradezco a todos su valiosa participación. Debes tener en mente que si quieres ser parte de La Legión, debes enviarme un correo electrónico a panteon@clubnintendomx.com con tus datos completos (nombre, edad, dirección, teléfono (con lada, si aplica) para que puedas participar; y contestes las trivias y así ganes muchos premios. En esta ocasión conseguí unos premios estupendos, ideales para videojugadores de todas las edades, para los que contesten correctamente la Trivia. Los premios son: una mochila de Nintendo GameCube, una *Memory Card* de 251 bloques para el GCN, un Control de Nintendo 64 y un *Transfer Pack* de N64. Dichos premios se darán a elegir a los ganadores, según la fecha y hora en la que se recibió su e-mail. Se aceptarán correos solamente los días 21 y 22 de marzo de 2005, pero recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nos comunicaremos con los ganadores vía telefónica el día 24 de marzo de 2005 y sus nombres serán publicados en la revista de mayo de 2005, en el Cementerio de Videojuegos. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana, tendrán desde el 25 de marzo de 2005 al 1o. de abril de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción; ubicadas en: Vasco de Quiroga #2000 Edificio E 2o. piso, Colonia Santa Fe; de lunes a viernes, de 10:00 AM a 2:00 PM Tendrás que traer una identificación con copia. Si eres del interior de la república, ¡te mando tu premio! Recuerda que esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al: 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Trivia Nintendo 64

1. Originalmente, el Nintendo 64 se iba a llamar de otra manera; ¿cuál fue el primer nombre con el que se denominó el sistema?
2. ¿Cómo se llamó el accesorio del Nintendo 64 que permitía incrementar las posibilidades del sistema al añadir más elementos o crear nuevos mundos, utilizando el mismo engine de los cartuchos, y que sólo fue lanzado en Japón?
3. ¿En qué año fue lanzado al mercado el N64?
4. ¿Cuáles fueron los dos juegos que aparecieron en Arcadia para demostrar el poder del sistema?
5. ¿Cuáles juegos de primera generación fueron relanzados en Japón, para hacerlos compatibles con el *Rumble Pak*?

Nuestro amigo Luis Beltrán, de Electrodiversión; nos facilitó los premios para la Trivia de este mes. Él y su equipo se encargan de dar servicio a todos tus sistemas en cualquiera de sus dos direcciones: en Plaza Tepeyac: Calzada de Guadalupe No. 431, Local 67, colonia Guadalupe Tepeyac. Teléfonos: 91-12-73-00 y 91-12-73-01 Y en Plaza Pericoapa, Canal de Miramontes No. 3155, local AA46, colonia Vergel Coapa. Teléfono: 56-98-49-77 Si quieres comunicarte con él vía Internet, éste es su coreo electrónico: electrodiversion@axtel.net

Ganadores de la Trivia pasada (**Mortal Kombat**)

-Carlos Mauricio Talavera Hidalgo,
Celaya, Guanajuato.
-Juan Pablo Mejía Sarabia,
Ecatepec de Morelos, Estado de México.
-Gabriel Torres Martínez,
México, D. F.





Resident Evil 4
Nintendo Game Cube

Mercenaries
Termina el juego para habilitar el minijuego Mercenaries.

Assignment Ada
Acaba el juego y podrás jugar Assignment Ada.

Punisher Pistol
Para añadir esta arma a tu inventario, debes destruir los quince medallones azules que están esparcidos en ciertos puntos del juego. Recuerda auxiliarte con tu mapa para que localices de inmediato a estos evasivos *items*.

Personajes mercenarios

Para obtener a **Ada Wong** en **Mercenaries**, obtén un rango de cuatro estrellas en el mapa de **Pueblo**.

Si quieres a **Albert Wesker**, consigue un rango de cuatro estrellas en el mapa **Waterworld**.

Para habilitar a **Hunk**, obtén las cuatro estrellas de rango en el mapa **Island Commando**.

Jack Krauser estará disponible al tener las cuatro estrellas de rango en el mapa **Castle**.

Tips

Incrementa el valor del Beerstein y Elegant Mask
No vendas estos *items* cuando los encuentres; puedes hacer que valgan más con las gemas que recolectas del juego.

Eleva tu nivel de vida
Combina las **Green Herb**, **Red Herb** y **Yellow Herb** y úsalas para que restaures toda tu energía y eleves la capacidad de tu vida.

Recarga tu arma mejorada
Siempre que mejoras alguna de tus armas, su capacidad estará al máximo. Por esta razón, es recomendable que si vas a mejorar tu arma, no recargues; de esta manera podrás guardar municiones, especialmente de las que escasean más.

Cuidado con las serpientes
Ocasionalmente, cuando destruyes los barriles, una serpiente salta para morderte. Si continúas dando cuchillazos rápidamente, puedes eliminar al ofidio y obtener un huevo para curar tus heridas.

The Incredibles
Nintendo Game Cube

Lista de cheats
Introduce estos trucos en la pantalla de la pausa, debajo de secretos.

El juego es 20% más fácil:	**BOAPLACE.**
Un impacto elimina:	**KRONOS.**
Eye lasers:	**GAZERBEAM.**
Incredi-power infinito para Elastigirl:	**FLEXIBLE.**
Incredi-power infinito para Mr. Incredible:	**SHOWTIME.**
Destruye todo alrededor:	**SMARTBOMB.**
Acelera el juego:	**SASSMODE.**
Recupera el 25% de energía:	**UUDDLRLRBAS.**
Fire trail:	**ATHLETESFOOT.**
Cabezas grandes:	**EINSTEINIUM.**
Cabezas pequeñas:	**DEVOLVE.**
Modo de cámara lenta:	**BWTHEMOVIE.**

Freaky Fliers
Nintendo GameCube

Obtén todo en el juego

Inicia un juego nuevo con el nombre **ZENBU**.

Personajes ocultos

Pilot X

En el último nivel del modo **Adventure**, destruye al robot de **Pilot X**, para que este personaje sea elegible en todos los modos, exceptuando **Adventure**.

Prof. Gutenburg

En **Torpedo Run**, puedes habilitar a este personaje. Tan pronto como inicie la escena, vuela a la izquierda sobre las rocas y verás un submarino amarillo. Destrúyelo para que obtengas a este personaje.

Margaret Basher

Volando por **Thugsville**, verás un área de muelles. Vuela sobre el agua y dirígete a la zona bajo el puente del que saliste. Hay tres barcos; uno de ellos tiene una caja con una bandera británica; dispárale y habrás liberado a este personaje.

Sammy Wasabi

En **Monster Isle** hay un denso bosque de bambú antes del monstruo verde. En la zona de bambú hay un edificio con armas; en la cima verás a **Sammy** con un monstruo; dispárale al animal para que obtengas al personaje oculto.

Andre Latoilette

Justo después de iniciar **Bigfoot Mt.**, hay un edificio sobre una roca, con una grúa. Al frente del edificio está un hombre de nieve que se parece a **Andre**; dispárale y verás que era él mismo, que estaba atrapado; ya lo tienes disponible con los demás personajes.

Sheik Abdul

Al iniciar la carrera en la escena de **Abdul**, verás una estructura sin techo, donde un sujeto de negro quiere ejecutar a **Sheik Abdul**. Si logras dispararle correctamente al verdugo, podrás liberar a este personaje y tenerlo disponible.

Cactus Rose

En **Coyote Canyon**, justo después de que inicia la carrera, vuela hacia abajo y a la derecha y verás un pequeño pueblo. Al final está el **Town Hall** (tiene un gran reloj). A la derecha hay un patíbulo, en donde **Cactus Rose** trata de liberarse. Dispara con puntería y la liberarás.

Island Jack

En **Danger Island**, cuando llegues al área de la jungla, vuela bajo los árboles casi todo el camino hacia la izquierda hasta que veas a una víbora gigante enroscada en un sujeto, casi al final de la jungla. Usa tus disparos para liberarlo del ofidio y podrás tener a Island Jack como personaje elegible.



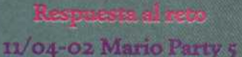
LOS RETOS

¡Hola! Una vez más estamos en esta sección, creando más y mejores videojugadores. ¿Recuerdas los tiempos de Mario Kart: Double Dash!!, que publicamos en enero? Eran muy buenos, ¿no? Pues bien, al igual que pasó con F-Zero GX, han sido superados; y aunque ahora si parecen inalcanzables, sabemos que nuestros lectores siempre nos sorprenden. Además, les hemos preparado unos retos de Mario Party 5 que requieren bastante rapidez y habilidad. Pero, bueno, comencemos.

Copa	Pista	Mejor vuelta	Tiempo total
Mushroom Cup	Luigi Circuit	0:26:123	1:20:708
Mushroom Cup	Peach Beach	0:23:700	1:13:613
Mushroom Cup	Baby Park	0:08:949	1:07:256
Mushroom Cup	Dry Dry Desert	0:32:966	1:42:409
Flower Cup	Mushroom Bridge	Flo:28:150	1:26:850
Flower Cup	Mario Circuit	0:30:892	1:35:985
Flower Cup	Daisy Cruiser	0:35:049	1:46:324
Flower Cup	Waluigi Stadium	0:35:788	1:50:900
Star Cup	SSherbert Land	0:26:432	1:22:046
Star Cup	Mushroom City	0:34: 347	1:44:642
Star Cup	Yoshi Circuit	0:35:641	1:52:726
Star Cup	DK Mountain	0:40:046	2:01:910
Special Cup	Wario Colosseum	1:05:534	2:12:176
Special Cup	Dino Dino Jungle	0:37:568	1:57:964
Special Cup	Bowser´s Castle	0:49:953	2:33:727
Special Cup	Rainbow Road	1:02:554	3:11:491

Respuesta al reto 01/05-01 Mario Kart Double Dash!!
Enviado por Miguel Ángel Sánchez Morales

Se nota que nuestro amigo Miguel Ángel es todo un experto en este juegazo; y de la misma manera que él superó los anteriores, tú puedes mejorar algunos de los siguientes tiempos. Por el momento, es el nuevo líder de Mario Kart DD!!



Para este reto tenías que mandarnos tu récord de mayor altura en el minijuego Leaf Leap, de Mario Party 5. El mejor que recibimos fue nada más y nada menos que de 162; así es, muy buena marca, y nos fue enviada por Enrique Ríos "AEslabon4". Vas a tener que practicar para superarlo, así que ¡no te des por vencido!

El reto Club Nintendo 03/05-01 Mario Party 5

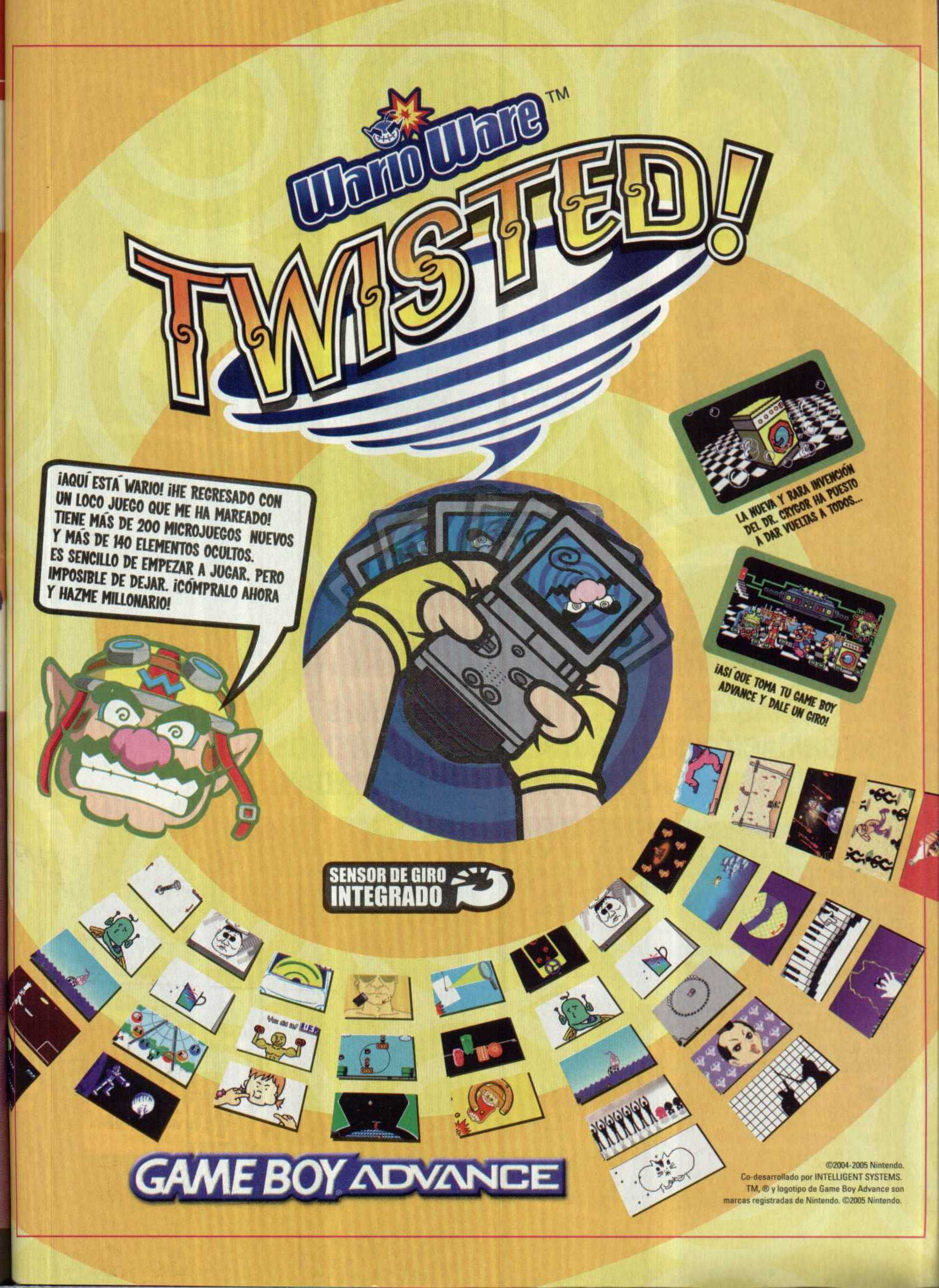
Mario Party 5 es un título muy demandante, donde no puedes parpadear ni un solo segundo; por eso las marcas que te presentamos a continuación son muy meritorias, y te invitamos a que intentes superarlas.

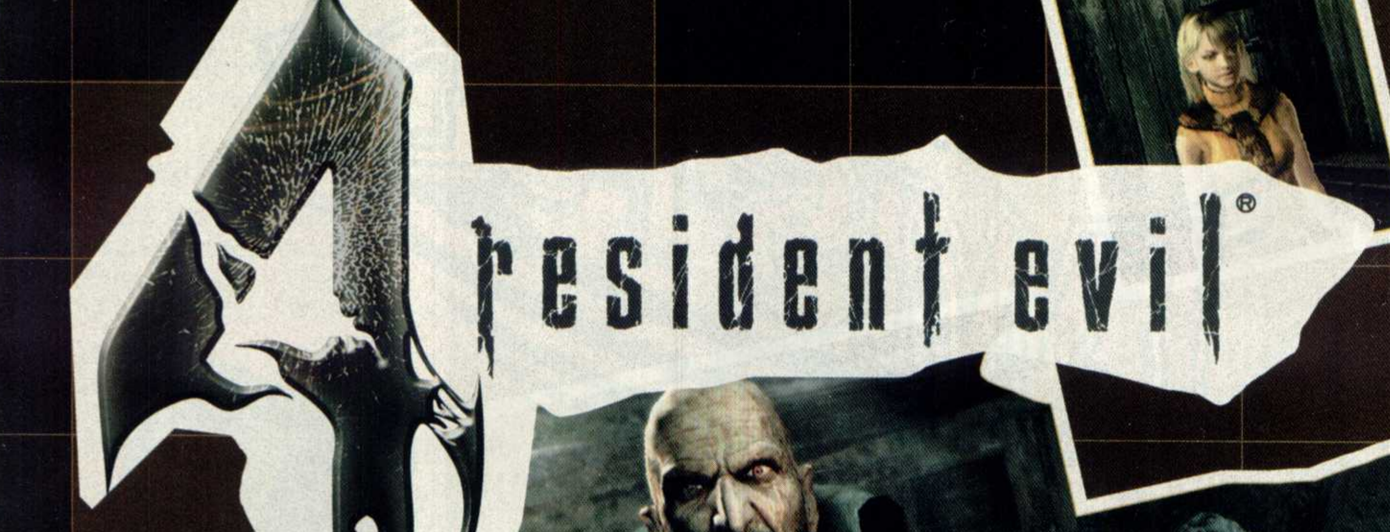
Minijuego	Marca
Dinger Derby	23 puntos
Hydrostars	0'35"95 segundos
Laker Skater	0'29"48 segundos
Will Flower	0'10"53 segundos
Triple Jump	108.80 metros
Handy Hoppers	40 puntos
Panic Pinball	14370 puntos
Pump 'n' Jump	503 metros
Piece Out	21123 puntos
Decathlon	6843 puntos

Si tienes un buen reto que quieras compartir con todos los lectores, o has superado alguno de los que hemos publicado, envíanoslo a:

Revista Club Nintendo, Sección los Retos, Av. Vasco de Quiroga # 2000, edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, D.F.

Todas tus respuestas y nuevos retos deben ser enviados, ya sea en video VHS o fotografía. Además, recuerda anexar una carta explicando lo que contiene el video o la imagen de la foto. Todo es posible; sólo esfuérzate en conseguirlo.


WarioWare™
TWISTED!
¡AQUÍ ESTÁ WARIO! ¡HE REGRESADO CON UN LOCO JUEGO QUE ME HA MAREADO! TIENE MÁS DE 200 MICROJUEGOS NUEVOS Y MÁS DE 140 ELEMENTOS OCULTOS. ES SENCILLO DE EMPEZAR A JUGAR, PERO IMPOSIBLE DE DEJAR. ¡CÓMPRALO AHORA Y HAZME MILLONARIO!
LA NUEVA Y RARA INVENCIÓN DEL DR. CRYGOR HA PUESTO A DAR VUELTAS A TODOS...
¡ASÍ QUE TOMA TU GAME BOY ADVANCE Y DALE UN GIRO!
SENSOR DE GIRO INTEGRADO
GAME BOY ADVANCE
©2004-2005 Nintendo.
Co-desarrollado por INTELLIGENT SYSTEMS.
TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. ©2005 Nintendo.



¡NO TEMAS! EN ESTA GUÍA ENCONTRARÁS INFORMACIÓN NECESARIA, PERO DEJAREMOS QUE LOS GIROS DE LA HISTORIA TE SORPRENDAN.

Si has caminado con los oídos cubiertos mientras tus amigos hablan sobre las sorpresas en la nueva aventura de Capcom, sigue tranquilo; nosotros no te echaremos a perder esos grandes momentos, para que disfrutes al máximo de esta obra maestra. Debes experimentarlos mientras vas jugando en un ático oscuro o en tu sótano. Sin embargo, te daremos algunos tips para ayudarte en las primeras batallas y descifrar ciertos acertijos. ¿Estas listo para entrar en la nueva era del terror en **RE4**?

Mira y aprende
Cuando veas el ojo del círculo rojo, sabrás que hay más que conocer en Internet. Si tienes más de 17 años, ve a nintendo.com/re4 y presiona en la liga correspondiente al tip.



Sangre
Violencia intensa

UTILIZA TUS TÁCTICAS DE SUPERVIVENCIA EN LA BATALLA

RE4 se desarrolla más en las batallas que en resolver acertijos, ofreciendo —a diferencia de los anteriores— un juego completamente orientado a la acción; además, la perspectiva de la cámara te da un mayor sentido de dirección. Ayuda a **Leon** en su misión y cuida tu espalda, porque las criaturas vendrán de cualquier ángulo. Presiona "abajo + B" si quieres hacer un giro de 180 grados.

Ahorra balas, ¡dispara a las piernas!





Las municiones no escasean como en los juegos anteriores, pero no está por demás ser cuidadoso al gastarlas. Cuando enfrentes a un enemigo, dispárale a las piernas, después ve hacia él y patéalo o córtalo con el cuchillo. Si por algún motivo te saturas de municiones que no usas, puedes venderlas con el mercader, para ganar algunas monedas extras.

Aprovecha los explosivos





No encontrarás mejor herramienta que una granada para eliminar a los grupos de atacantes. Las *Flash Granades* aturden a los enemigos por algunos segundos, permitiéndote dispararles con tranquilidad. Otro tipo de granadas harán el trabajo por ellas mismas. Si se te agotan, tu mejor opción es la escopeta; así derribarás a varios aldeanos a la vez, permitiéndote mantenerlos alejados de ti.

Un arma diferente para cada ocasión





Las pistolas son geniales para disparar en la cabeza y ataques precisos (destruyendo antorchas y dinamita de las manos de los aldeanos). Las escopetas te dan el suficiente poder para eliminar a varios enemigos con un solo disparo. El rifle equipado con mira es perfecto para derribar a cualquier individuo desde un punto distante y reducir el grupo de enemigos antes de que piensen en coordinar un ataque.

Premios secretos en las esquinas oscuras



Ciertas municiones y tesoros están escondidos en muchas de las zonas oscuras del juego u otros lugares como las alcobas. Aunque los *items* expuestos son fácilmente localizados por las fuentes de luz que los rodean, muchos valores son almacenados en cajas e incluso están ocultos. Debes dispararles o usar tu cuchillo para alcanzarlos.

Gana dinero; gástalo sábiamente



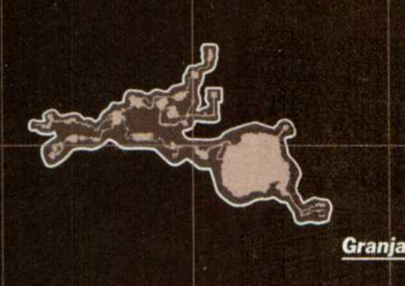
Al derrotar a los enemigos y buscar en el escenario, encontrarás un poco de dinero (pesetas), el cual puedes cambiar con el mercader por *items*, armas o mejoras para tu equipo. Algunos *items* que han servido como clave para resolver un acertijo en otros títulos de **RE**, ahora son tesoros valiosos. Al vender dichos accesorios, obtienes dinero que te será útil para comprar algo que realmente necesites.

Leon Regresa

El policía novato de **Resident Evil 2**, **Leon S. Kennedy**, es enviado a España a cumplir una difícil misión.

UNA VILLA INFECTADA

La guía de esta edición cubre todos los eventos que se llevan a cabo dentro y alrededor de la villa europea (mira el mapa de abajo). Al inicio de cada sección, te mostraremos un acercamiento del mapa que tiene la sección actual destacada. Las áreas aumentadas te muestran los edificios a detalle, así como la ubicación de los *items*.



El establo
Fin de rieles
Terreno accidentado
Inicio de rieles
Granja
Villa
Inicio
Castillo
Almacén
Cañón
Puerto marítimo
Muelle
Cañón
Cascada



DETENTE Y COMPRA

Un mercader errante te atraerá con sus objetos en los lugares marcados con una "M" en el mapa. Los primeros que te ofrece este personaje se describen abajo. Conforme avances y te encuentres con él en otras locaciones, podrás ver nuevos accesorios a la venta. Un ejemplo es la nueva maleta.

ITEM	PRECIO
Attache Case M	30,000 ptas.
Treasure Map (Village)	10,000 ptas.
Handgun	8,000 ptas.
Shotgun	20,000 ptas.
Rifle	12,000 ptas.
TMP	15,000 ptas.
Rocket Launcher	30,000 ptas.
Scope (Rifle)	7,000 ptas.
First Aid Spray	10,000 ptas.

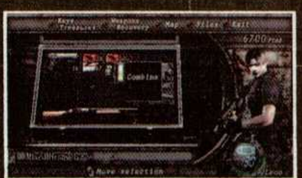
MEJORA DE PISTOLA	PRECIO
Firepower Lv.2	7,000 ptas.
Firing Speed Lv.2	5,000 ptas.
Reload Speed Lv.2	4,000 ptas.
Capacity Lv.2	4,000 ptas.

MEJORA DE ESCOPETA	PRECIO
Firepower Lv.2	15,000 ptas.
Firing Speed	N/A
Reload Speed Lv.2	7,000 ptas.
Capacity Lv.2	8,000 ptas.



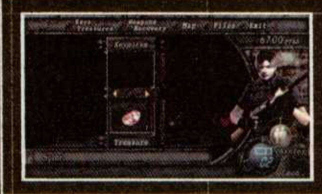
Prepara tus armas

El mercader puede modificar tus armas en cuatro áreas: capacidad de carga, poder de disparo, velocidad de disparo y recarga. Cuando peleas con grandes grupos de enemigos, recargar el arma es complicado. Incrementa la capacidad de tu arma para hacerlo sin que te cueste tanto tiempo.



Restaura tu energía

Las hierbas que regeneran tu energía son clásicas en RE. Las verdes curan tus heridas. Roja y verde combinadas son más poderosas. Amarilla y verde combinadas alargan tu barra de energía. Los huevos también te curan; puedes obtenerlos de las gallinas o eliminando serpientes.

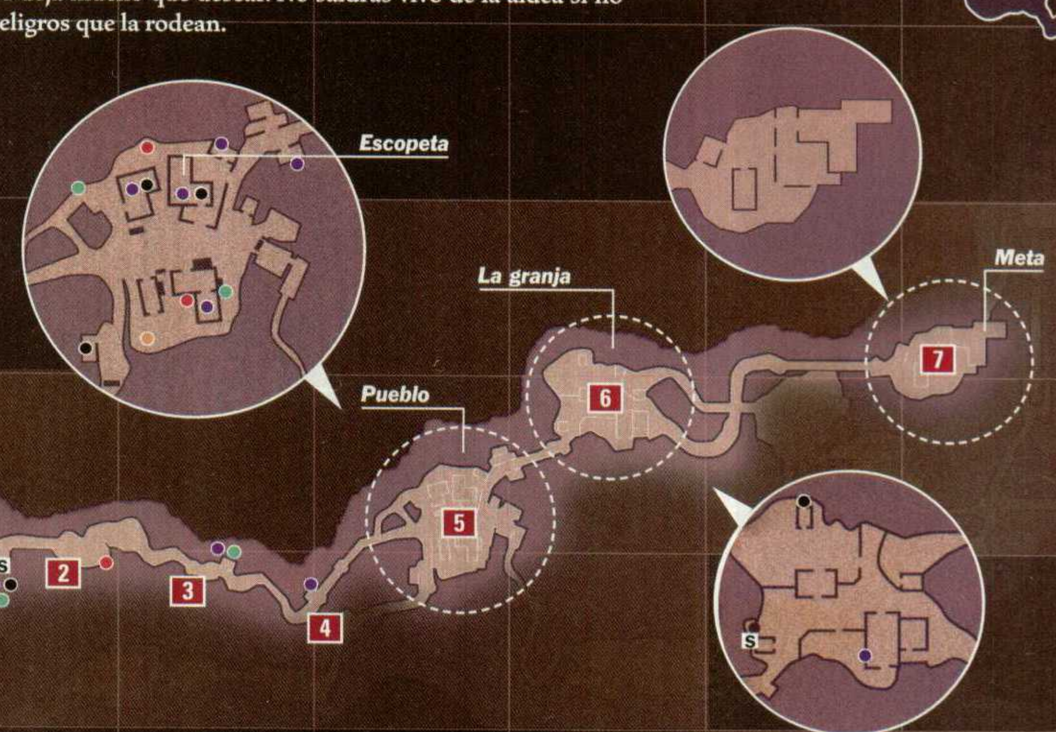


Agrega valor a los tesoros

El combinar los tesoros generalmente incrementa su valor. Si encuentras algunos que encajen perfectamente, combínalos y véndelos al mercader para aumentar tus finanzas. Si quieres saber cuáles se pueden fusionar, examínalos y descubre qué tanto provecho puedes sacarles.

EN BUSCA DE ASHLEY GRAHAM

La desaparición de la hija del presidente de los Estados Unidos, **Ashley Graham**, te llevará a investigar una pequeña y apartada villa europea. El clima es inusualmente frío y la actitud de los aldeanos deja mucho que desear. No saldrás vivo de la aldea si no aprendes a enfrentar los peligros que la rodean.



1 Mala bienvenida



En tu camino hacia la casa cercana a la villa, dispárale a los cuervos para ganar *items* o dinero. Después de entrar a la casa, apunta al primer aldeano infectado antes que él te haga pedazos; luego sube por las escaleras, toma las balas y salta a través de la ventana.

2 Acciones animales



Encontrarás una máquina de escribir, pesetas, una hierba y municiones en una choza. Colecta los *items* y salva tu progreso. Al salir, dispárale a los dos cuervos para conseguir más dinero y una granada de mano, después camina y ayuda al lobo que está atrapado. Este animal te regresará el favor después, en tu primer pelea contra **El Gigante**.

3 Conexión peligrosa



Hay explosivos pegados a los árboles, con un delgado cable entre ellos. También hay trampas para osos, así que fíjate en dónde pisas. Puedes desactivar los explosivos al dispararles y usa tu cuchillo para quitar las trampas, o si eres muy valiente, esquívalas para ahorrar municiones.

4 Ataque en la cabaña



Con el portal de la aldea ante tus ojos, verás una pequeña cabaña a tu izquierda. Un personaje hostil te espera con una hacha; ¡dispárale!

5 Ganado hostil





Después de entrar a la villa, toma todos los *items* que encuentres (hierbas, municiones, huevos y demás). Ahora entra al edificio que tiene la escopeta. Toma las municiones del piso y sube por las escaleras, recoge el arma y ve hacia la cama; allí hay municiones para la escopeta. Un aldeano con una sierra eléctrica aparecerá en la distancia. Espera dentro con tu espada pegada a la pared y elimina al **Ganado** atacante. Te llevará varios disparos derribar al enmascarado; no dejes que se aproxime a ti, o perderás la cabeza... literalmente.



6 *Items* de la granja





Entra en la granja, salta por la cerca y lee la hoja azul que cuelga del árbol. Allí te enterarás sobre los medallones azules. Elimina a los granjeros infectados y busca los *items* del área, como huevos y municiones. Encontrarás un pendiente colgando sobre un pozo (dispara para que caiga) y una jarra de cerveza junto al establo.

7 Canyon of Explosions





Conforme sigas el camino que te conduce de la granja al cañón, una trampa rodará sobre ti. Cuando aparezca la instrucción de botones en pantalla, presiónalos para saltar fuera del camino. Avanza por un túnel, dispara a un premio brillante y después procede cautelosamente hacia un grupo de dinamita. Ahora patea una puerta y entra.

Busca los medallones azules







Hay 15 medallones azules colgando de diversos puntos en la granja y sus alrededores. Busca por todos lados hasta encontrarlos y dispárales con tu pistola. Algunos están en sitios extraños como el brazo de un molino de viento, así que tal vez te cueste algunos tiros extras derribarlas a todas. Para encontrar cada medallón, checa los puntos azules en el mapa.

Gran premio

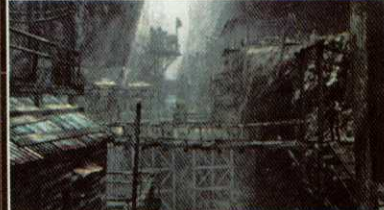


Después de que reunas 10 medallones azules, puedes ir con el mercader, quien gustoso te dará una nueva pistola —la *9mm Punisher*— totalmente gratis.

CONFLICTO CLAVE

El capítulo 2-1 comienza con **Leon** atado junto a **Luis**. Después de una brutal separación, continúa tu camino hacia una nueva villa infestada de **Ganado**. Escaparás del área al encontrar dos piezas de una llave; únelas y colócalas en la puerta principal.













Consigue el premio

Gira el disco detrás del cementerio tres incrementa siete veces, después cuatro aumenta cinco veces y tres se incrementa de nuevo. Obtendrás el *Green Catseye*.

8 Mejora tu arsenal



Al abandonar la casa, gira a la izquierda alrededor de la esquina para encontrarte al mercader. Ve la lista inicial en la página anterior. Compra lo que necesites y continúa tu camino.

9 Emblema revuelto

Encontrarás las dos mitades del emblema en los cofres de tesoro cercanos a la entrada del cañón. Dispara a los atacantes y a los barriles rojos para eliminar grandes grupos de **Ganado**. Si lo prefieres, usa algunas granadas.

10 Guerra en el almacén



Usa las piezas combinadas del emblema para abrir el portal; después ve hacia el almacén. Dentro, verás a varios individuos poco amigables; usa tus mejores tiros para eliminarlos.

11 Contra los explosivos



Cuando llegues a las criaturas que arrojan dinamita, espera detrás del contenedor metálico y elimina a las bestias (dispara a las manos si es necesario). Una vez que el área esté libre, desactiva las trampas y avanza al siguiente nivel.

12 Gira y activa





Llegarás a una puerta cerrada que está decorada con un orbe. Gíralo de tal forma que el símbolo interior coincida con la imagen de arriba. Con un movimiento hacia arriba y otro a la derecha o izquierda se soluciona el problema.

VE AL LAGO

Durante un corto viaje a través de la tenebrosa casa, encontrarás la llave insignia y tendrás una breve conversación con el hombre misterio, **Sadler**. Él te dejará más incógnitas que respuestas. Después, avanza a un pequeño lago y disfruta del paseo en bote.

13 Regresa la sierra 6



Un enemigo equipado con una sierra eléctrica te acosará dentro o fuera de la casa. Mantén a la criatura a distancia con la escopeta. Recarga o cambia a granadas cuando esté en el piso.

14 Vuelve a la villa





En tu viaje al lago, regresarás a la zona original de la aldea. Derrota a grandes grupos de **Ganado** con las granadas y después usa la llave para entrar en la iglesia.



15 Tiros de práctica



Hay varios medallones azules alrededor del área del cementerio de la iglesia. Si tomas todas las de esta zona, tendrás las suficientes para que el mercader te entregue la pistola *Punisher*. Pero antes de ir con él, gira el disco que está detrás del edificio, tal como te dijimos antes.

16 Cuidado con el pasillo



Un pasillo de madera te conducirá al pantano. Conforme avances por el camino y saltes por los huecos, elimina a los **Ganados** y dispárale al último medallón azul.

Pantano
Página 84 A
17
18
S
Muelle
EL LAGO
19
S
Cascada
Insignia
20
21
B

17 Camina por el pantano



Antes de llegar al lago, debes cruzar un pequeño pantano lleno de aldeanos infectados. La gente correrá hacia ti para detenerte con sus rústicas armas. Trata de que las criaturas caminen por los cables que conectan los explosivos para ahorrar algunas balas que usarás en el futuro.

18 Salva, después nada

Antes de subirte al bote, entra en la choza cercana para abastecerte de *items* y salva tu progreso. La siguiente batalla será algo que nunca has visto en la saga de **RE**, y será mejor que te prepares.

19 El que se fue

7





Un viaje en bote a través del lago pronto se transformará en una lucha por sobrevivir cuando una criatura marina se aferre a tu ancla y arrastre el bote por el lago. Para ganar la contienda, simplemente usa el arpón y apunta directamente hacia la bestia. Si estás a punto de chocar, gira lo antes posible para evadir los troncos, ya que de lo contrario, caerás al agua y tendrás que presionar rápidamente el botón A para regresar al bote y evitar que el monstruo te devore. No bajes la guardia cuando elimines a la bestia; ahora debes cortar la cuerda antes de que te lleve al fondo del lago.

EL PRIMER ENCUENTRO CON ASHLEY

Ashley Graham está dentro de la iglesia. Una vez que la rescates de las garras del **Ganado**, debes escoltarla a un área segura. **Ashley** es rápida y ágil, pero no se puede proteger por ella misma. Como ella está bajo tu protección, debes limpiar el camino para mantenerla alejada de los enemigos. La ruta al punto de extracción te llevará a través de la villa.



20 Crea tu camino



Después de encontrarte con un par de enemigos, tu siguiente paso es ir por el agua y después descender de un risco. Mientras estés en los muelles, dispárale a las cajas para crear un puente para cruzar el agua. En cuanto llegues al otro lado, sube por la escalera y jala la palanca que cerrará la presa y detendrá el flujo del agua.

21 Pasaje al puerto



La palanca desactiva la cascada, descubriendo un pasaje secreto. En tu camino hacia dicho lugar, encontrarás un poco de resistencia hostil. Corre a través de ellos y gira para arrojarles una granada. Entra en el pasaje y toma el bote.

22 Prepárate para pelear

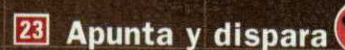


El Gigante está cerca. Antes de que te enfrentes a la bestia, salva tu progreso, modifica tus armas y compra un *First Aid Spray* con el mercader. Necesitarás toda la ayuda posible para esta batalla, pero recibirás algo de ayuda canina.

El terror inicia por la noche

Al caer la noche, el **Ganado** se vuelve más poderoso que antes. Así que es mejor idea correr que pelear.





23 Apunta y dispara





Los puños de **El Gigante** son suficientemente grandes como para deshacerte en un solo golpe. Aléjate de él y toma las municiones de las chozas de la zona y ataca sólo cuando tengas un tiro seguro. Si salvaste al perro al inicio de la aventura, él vendrá en tu apoyo para distraer a este **Goliat**, mientras afinas tu puntería.

24 Perros infectados





RE4 es muy diferente de otros juegos en la serie;es confortante ver que algunas detalles no han cambiado. Cuando regreses al cementerio, encontrarás a unos lobos enfadados que te recomendamos eliminar con tu escopeta.

25 Combinación de colores



Sube por la escalera dentro de la iglesia, salta hacia el candil y balancéate para después brincar al otro extremo. En el control de luces, gira la roja dos veces, la verde tres veces y la azul una vez. Ahora combínalas para abrir la puerta.

26 Corre por la granja





Después de encontrar a **Ashley** en la iglesia, debes llevarla hacia el punto de extracción. Corre a través de la villa, pero no dejes que los aldeanos se aproximen demasiado, porque si ella perece, tú también.

27 Ve al portal





Al entrar a la granja, debes decidir si enfrentar al **Ganado** con **Ashley** a tu lado, o esconderla dentro de una caja cercana a la entrada. Si ella va contigo, dispara hacia las piernas de los atacantes. Si decides esconderla, elimina a todos los enemigos y desactiva las trampas para osos. En cuanto la zona quede libre, llama a **Ashley** y ve con ella hacia el final del camino; allí deben apoyarse para abrir la puerta.

28 Compra accesorios



Tendrás otra gran batalla enfrente de ti. Toma tu tiempo para elegir las cosas que le comprarás al mercader. Algunos *First Aid Sprays* y una que otra mejora para tus armas te beneficiarán bastante para enfrentar cualquier reto venidero.



C Página 87

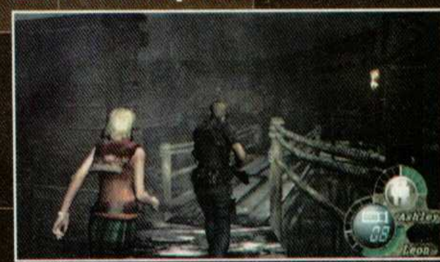
29 Cabaña del terror





Los aldeanos se aproximan a ti. Tu única oportunidad para sobrevivir es quedarte dentro de alguna cabaña. Allí encontrarás a **Luis** y **Ashley** se esconderá en el segundo piso. Empuja los libreros hacia las ventanas y prepárate para una gran batalla. **Luis** peleará a tu lado. Cuando el piso inferior se llene de enemigos, sube por las escaleras, toma las granadas y elimina al **Ganado** desde un punto seguro. Cuando las criaturas trepen por las ventanas, derriba las escaleras y continúa peleando hasta que decidan irse del lugar.

30 A la izquierda...



Un nuevo capítulo inicia con una decisión; ¿derecha o izquierda? Si vas a la izquierda, te enfrentarás a un grupo de **Ganado** en una estructura de madera. Esconde a **Ashley** en un contenedor metálico mientras peleas. Cuando estés listo, salta hacia el piso y enfréntate a los aldeanos con sierras eléctricas para tomar su llave.

31 O a la derecha...



Otro pequeño gran enemigo (**El Gigante**) te espera del lado derecho. Puedes aturdir a la bestia al arrojarle una roca o golpeándolo con las Flash Granade. Al final del camino, golpea las cadenas para liberar la puerta antes de que tu enemigo se recupere... si te acorrala, no tendrás otra opción que enfrentarte a él. ¡Suerte, matador!

32 Escapa por el aire 

Cerca de la estación de rieles, encontrarás una nota de **Sandler** para sus seguidores. Salva tu progreso y después ve hacia la estación y sube a uno de los transportadores.

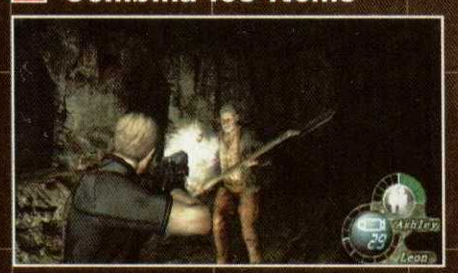
33 Derriba al enemigo





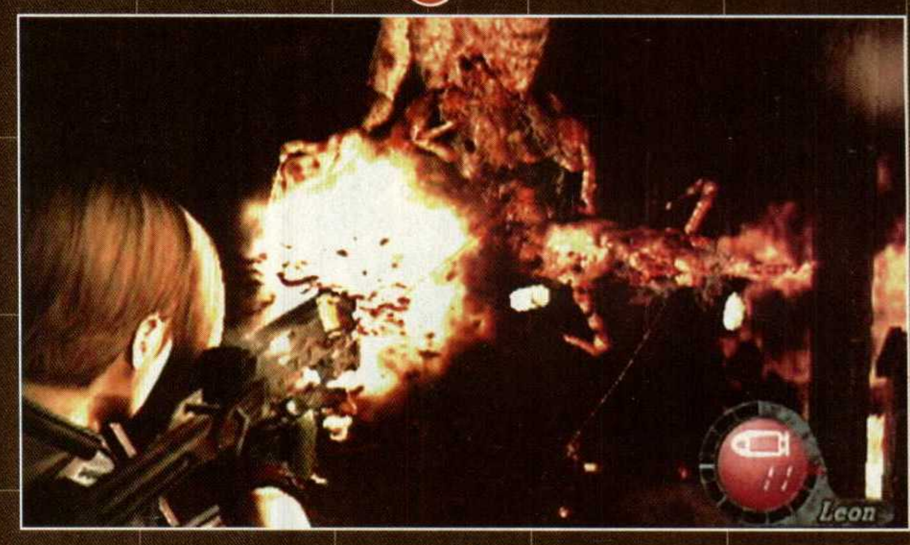
Cuando te transportes por los rieles, prepara tus armas para derribar al **Ganado** que se aproxime a tu derecha. Si lo prefieres, usa tu escopeta para tumbar a más de uno a la vez; el rifle con mira será de utilidad para eliminar a las criaturas de la izquierda. Al llegar al otro lado, entra en la oficina principal y recoge los *items*; después baja por las escaleras y continúa tu camino.

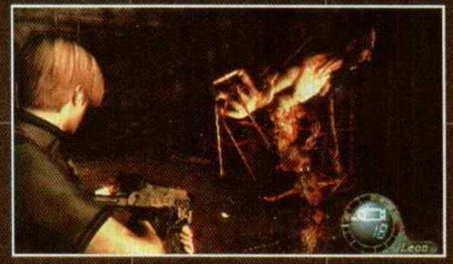
34 Combina los items



Un pequeño pasillo te conducirá al *Yellow Catseye*. Ten cuidado al entrar, pues allí te espera algo de resistencia mientras caminas por la oscuridad. En cuanto tengas el tesoro, combínalo con el tarro de cerveza para hacerlo más valioso.

35 Sadler Transformado 12





Entrarás en una batalla contra **Sandler**. Después de que evadas sus peligrosos ataques en la escena interactiva, verás cómo cambia de forma. Sube por la escalera y dispárale desde lo alto; también puedes usar granadas.



Cuando el jefe se transforme, tendrá movimientos más fluidos, volando y columpiándose entre los tubos metálicos. Enfréntalo desde el piso inferior, manteniendo tu distancia y dispárale tan rápido como te sea posible.

OJO FALSO, SUSTOS REALES— LA AVENTURA SIGUE EN EL CASTILLO 13



La recompensa por tu batalla contra **Sadler** es un ojo falso. Usarás este *item* para abrir el portal del castillo. Al iniciar tu camino, debes destruir un camión y después enfrentarte al **Ganado**. La única forma de salir con vida, es cruzar el puente levadizo e inciar tu viaje a través de las lúgubres zonas del castillo europeo. Todavía faltan objetivos por cumplir y desde este punto la historia tomará un giro sorprendente que te dejará con el ojo cuadrado. Prepárate para más sustos.

CN BABES
DEL MUNDO REAL

Llegamos al punto final; pasaremos de la ficción a la realidad con estas bellezas que han prestado su imagen para deleitar nuestras pupilas en varios juegos o películas como SRS, Resident Evil o Matrix. ¡Que inicie la pasarela!



Jennifer Garner

DAREDEVIL

Después de su aparición en la cinta Daredevil y en la serie Alias, ella regresa al mundo de los superhéroes en la reciente película Elektra; un poco aburrida, así que no olvides las palomitas.

Sienna Guillory



Una imagen dice más que mil palabras. Sienna es una guapísima actriz originaria de Inglaterra, quien da vida a Jill Valantine, la agente de los S.T.A.R.S. Ella, junto con Alice (Milla Jovovich), le pateará el trasero a cuanto zombi se ponga en su camino.

Resident Evil

Courtney Day

Ha sido portada de múltiples revistas de automóviles y quizá la recuerdes más por su aparición en el juego Street Racing Syndicate, de Namco, donde ella, junto con otras simpáticas amigas, te animará a ganar toda carrera.

SRS

Kristanna Loken

Enviada desde el futuro para detener a John Connor, Kristanna, o Terminatrix (como se le conoció en la película), es una mortífera robot que no se tentará el corazón para eliminarte.



Terminator 3

Kirsten Dunst

Seguramente la recuerdas como la tierna vampirita en la película Interview with the Vampire; pero fue su papel en Spider-Man, de Sam Raimi, lo que la puso en las consolas de videojuegos. Tiene apenas 22 años y su serie favorita es Friends.

SPIDER-MAN

Angelina Jolie

Con una gran trayectoria que involucra cine y videos musicales y modelaje, pronto se convirtió en la candidata ideal para traer a la vida a la escultural Lara Croft, de la serie Tomb Raider. Hasta ahora son dos películas y se planea una tercera.

Tomb Raider

Halle Berry

Con 1.70 mts. de estatura y una figura excelente, la has visto en compañía del agente 007, salvando al mundo en X-Men, y aquí te la presentamos como la sexy felina Patience Phillips. Su mayor logro fue ganar el Oscar por Monster's Ball en el año 2000.

Catwoman

Michelle Merkin

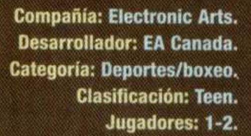
¿Quién no recuerda a la hermosa modelo del comercial de Perfect Dark de Nintendo 64? Su caracterización como Joanna Dark le valió el afecto de los jugadores.

Perfect Dark

Monica Bellucci

A pesar de su corta aparición en Matrix Reloaded y Matrix Revolution, en el papel de Persephone, esta sensual actriz y modelo italiana ha dejado una enorme lista de fans por todo el orbe. A sus 40 años, Monica sigue apareciendo en la lista de las 100 mujeres más sexys en diversas revistas y páginas de Internet.

Matrix







¿Crees tener las agallas?

Uno de los mejores juegos de box

Ponte los guantes, escucha a tu manejador y sube al ring a vivir uno de los mejores y más realistas títulos de box que hemos tenido oportunidad de jugar. Sabemos que hay buenos juegos basados en este rudo deporte, pero ninguno ha sido tan realista como éste. Fight Night Round 2 definitivamente no es como Mike Tyson´s Punch Out!, ni como Chavez; se trata de otro nivel de boxeo en el que deberás poner en riesgo todo lo que tienes con tal de ser el campeón.



Bernard Hopkins, el ejecutor

Aquellos que están familiarizados con el box, reconocerán de inmediato el nombre de este gladiador del ring: Bernard Hopkins, mejor conocido como "The Executioner"; es el campeón mundial de peso medio y obtuvo el reconocimiento al derrotar a Oscar de la Hoya en septiembre de 2004. Este notable deportista aparecerá en la portada de Fight Night Round 2, y será quien dé conferencias y detalles acerca del juego en todos los eventos relacionados. Tiene un récord de 45 victorias, dos derrotas y un empate, lo cual es bastante impresionante y explica el porqué fue elegido para este juego. En una ocasión, Bernard aseguró que era todo un honor ser el atleta de "portada" del juego más realista de boxeo que jamás se haya creado. Además, mencionó que FNR2 captura todo el sentimiento, intensidad y el ambiente del boxeo; pero sin dolor.

Precisión en tus movimientos

EA siempre se ha caracterizado por la innovación en sus juegos; aunque un sistema de gameplay haya sido exitoso, en su siguiente versión o en un juego nuevo, tratan de mejorar el control para ofrecer lo mejor a los videojugadores. Fight Night Round 2 no es la excepción, y ahora se ha mejorado el gameplay Total Punch Control, que te permite tirar golpes dirigidos justo al lugar que quieres. Además, puedes bloquear, hacer fintas y otros movimientos con una precisión completa.



Golpes impresionantes... si aciertan

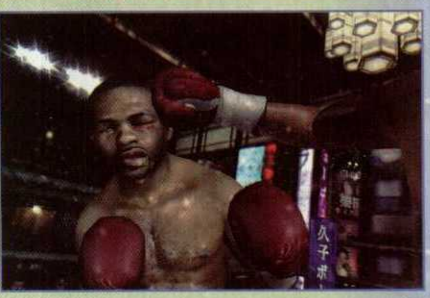
En FNR2 experimentarás una sensación de máximo poder con la opción Haymaker. Este es un movimiento que libera todo el poder de un golpe, resultando en un ataque devastador, ¡capaz de enviar a la lona a tu oponente con un solo impacto! Pero antes de que prepares tu risa de victoria, déjanos decirte que si llegas a fallar este impresionante golpe, quedarás extremadamente vulnerable e indefenso, listo para un feroz contraataque por parte de tu adversario. Debes usarlo sabiamente, sin abusar de él, o perderás; al menos un round.



¡Qué realismo!

Desde tiempos inmemorables, representar daño físico en el rostro de tu oponente ha sido un factor que realza el nivel de realismo en un videojuego. Esto se refleja en la mayoría de juegos de pelea, deportes y, por supuesto, en el boxeo. En este juego, los golpes van dejando severas heridas dependiendo de la intensidad de los impactos. Si no deseas que tu peleador sufra demasiado daño, puedes esquivar los golpes o retroceder en el ring. Entre rounds, tendrás la oportunidad de aplicar curaciones a algunas de las heridas de tu personaje; obviamente esto no hace que ya sea invulnerable a los ataques, pero sí minimiza el daño y mejora su desempeño.





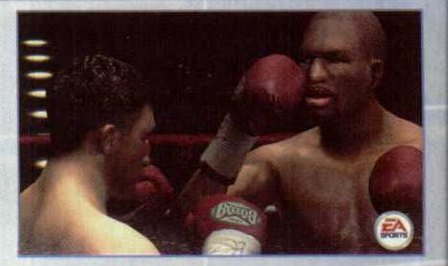
Sin limitaciones

Un detalle muy común de este tipo de juegos es que los comandos para golpear, defenderte y esquivar pueden ser muy elaborados; pero casi siempre te mantienes quieto en el ring, o bien, te mueves con dificultad. Ahora no tendrás que preocuparte por ese tipo de cosas, ya que en FNR2 puedes mover a tu boxeador en un ángulo de 360 grados con el Stick, y al mismo tiempo, tirar golpes, defenderte o realizar algún movimiento. Esta novedosa manera de jugar hace más libre al personaje, permitiendo al videojugador tener un control total sobre él. Ya no tendrás que preocuparte como antes, cuando pensabas: "¿me muevo o golpeo?".



Crea a tu propio campeón

Sabemos que esperabas que mencionáramos esta opción. El modo de crear a tus propios boxeadores también es un elemento clásico en este tipo de juegos; y siendo tan realista, el editor de personajes también debe serlo. Podrás crear de pies a cabeza a tu campeón; con múltiples características como la piel, tipos de complexión, etc. Una vez que tengas listo a tu pugilista; podrás entrenarlo para que desarrolle su propio nivel y habilidades. Guarda todos tus avances y logros en tu Memory Card para que lo lleves a todos lados y lo puedas enfrentar a los boxeadores de tus amigos cuando se reúnan para la reta.



¡Tiempo! ¡Ese sí me dolió!

Además de afectar el refinado perfil de los boxeadores, los golpes también repercuten en el interior de ellos. Pero no creas que se trata de que tienes una clásica barrita de stamina, que cuando está baja, hace que tu personaje sea más lento o algo así. Para que te des una idea de lo complejo y realista de este juego, te daremos un ejemplo: si el oponente golpea tu ojo y lo cierra, tu capacidad para anticipar los golpes se disminuirá y te costará más trabajo poner defensa. Otro problema común es cuando te golpean en la zona de las costillas; si te llegan a romper una, tu movilidad será la que se verá afectada y tu rapidez de golpes también será menor. Como verás, dependiendo de la zona de tu cuerpo que sea golpeada, serán los efectos que sufrirá el personaje. (Ahora entendemos a qué se refería Bernard con eso de "sin el dolor".)



Sube al ring

Ya conoces qué tanto tiene Fight Night Round 2 para ofrecerte; así que ponte tus guantes y prepárate a hacerle frente a los más feroces pugilistas de renombre mundial en este intenso y realista título de boxeo. Lo que más nos impresionó es que cuidaron muchos detalles que en otros juegos del género se toman a la ligera. La movilidad es excelente y los personajes están genialmente elaborados; aunque no dejamos de disfrutar juegos anteriores, siempre es bueno ver cómo progresa la tecnología y qué tan bien se aprovecha; como es el caso de este singular título. Juega un par de rounds y verás a qué nos referimos.





¿Sabías que?

El juego de Julio César Chávez, "Chavez", fue lanzado para el SNES sólo en México; y sólo la segunda versión (Chavez II) salió en el mercado estadounidense. Además, Chavez se adaptó en EUA como Riddick Bowe. Y por si no lo sabías, o no te acuerdas, en el primer título se incluyeron boxeadores con los nombres de algunos miembros del staff de Club Nintendo.





Ranking

Crow **8.0**

¡Gracias! Después del mal sabor de boca que nos dejó Rocky, de Nintendo GameCube, todos pensamos que los juegos de este deporte quedaban tan extintos como los dinosaurios; pero con FNR 2 tenemos la oportunidad de reivindicarnos y entrar en la arena para pelear con múltiples pugilistas de la vida real. El gameplay es muy intuitivo, dándote la oportunidad de convertirte en todo un AS del cuadrilátero. En cuanto a gráficos, no exijas mucho... los escenarios son poco variados, aunque los personajes tienen buenas animaciones.

Master **8.5**

Es sorprendente cómo EA ha renovado todas sus series deportivas; antes sólo actualizaba nombres, estadísticas y listo; pero considero que a partir del 2003 puso más empeño en sus producciones. Fight Night Round 2 es un muy buen juego de box; los movimientos son muy fluidos y te puedes mover en todo el encordado, contrario a lo que pasaba en esta clase de juegos. Para mí, el mejor título de box es Punch Out!, de NES; pero, eso sí, FNR2 es el mejor de esta generación, de eso no hay duda.

Panteón **9.0**

De todas las innovaciones que presenta Fight Night Round 2, lo que más me gustó fue la libertad de movimiento que te da el gameplay del juego y el realismo que se suscita en los encuentros. Claro que me gustan juego como Punch Out! (en todas sus versiones), pero la verdad sí era desesperante no poder moverte como querías, por lo que la libertad de este juego te hace sentir más cómodo, permitiéndote disfrutarlo mejor.

Yeyo **7.5**

En esta generación de consolas lo que más le interesa al videojugador, es sentirse dentro del juego y que sea real. En Fight Night 2 tienes mucha libertad de movimiento, puedes pegar justo donde quieres y lo mejor es que afecta esa zona en especial. Si quieres ver qué se siente ser boxeador a otro nivel, esta es la opción; pero si no te gustan los juegos de deportes, te aseguro que te divertirá el hecho de ver cómo sufren en verdad los oponentes y cómo termina su rostro después de una golpiza.

1 — 10

ÚLTIMA PÁGINA
MARZO 2005

Cerramos con broche de oro la edición de marzo, con noticias, *reviews*, Tips y estrategias, pero sobre todo con novedades que expanden el mundo de Club Nintendo. ¿A qué nos referimos? Pues a los foros que seguramente ya checaste en nuestra página de Internet, y si no, ¡qué esperas! Es fácil registrarte para formar parte de la enorme comunidad de videojugadores que gustamos de Nintendo.

FIFA Street

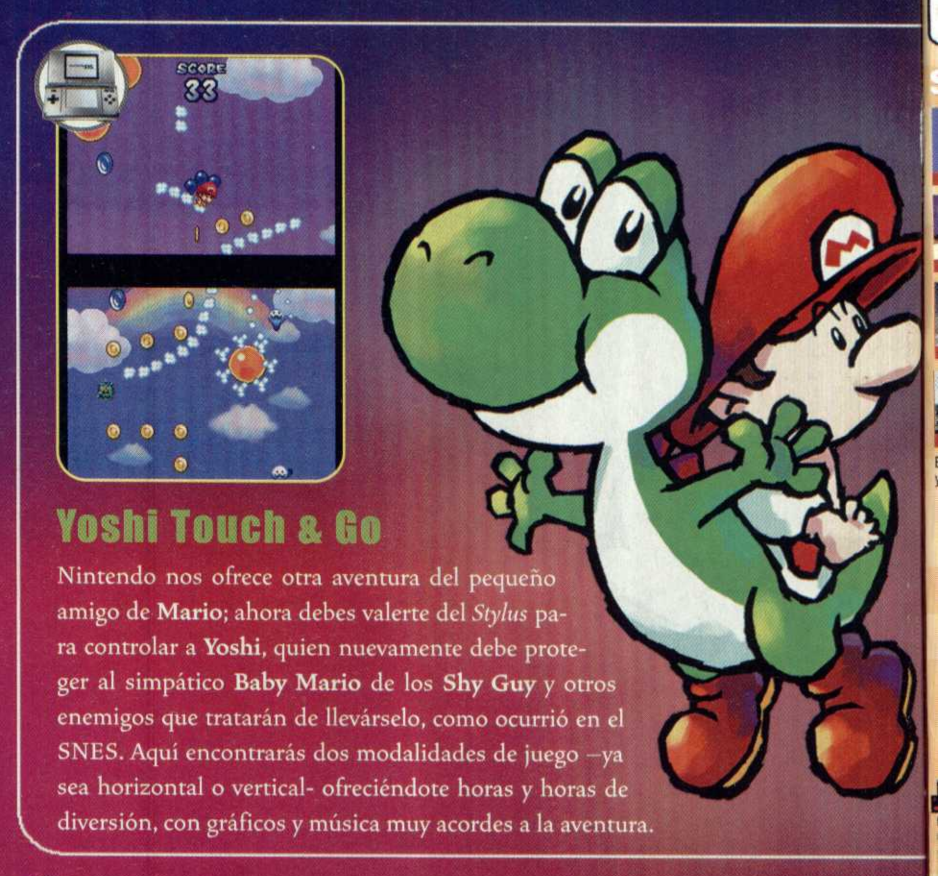
La versión ruda del balompié corre por parte de Electronic Arts, mismos que nos han traído juegos como **NFL Street** y **NBA Street**. Hasta la fecha, los juegos de Fútbol *Soccer* han sido muy formales, presentando la acción dentro del campo y con la alineación de 11 jugadores, pero ¿qué pasa cuando abandonas el pasto y entras a las canchas de concreto? El resultado: un título sumamente divertido donde puedes elegir a grandes estrellas como **Ronaldo**, **Zidane**, **Raúl** o los miembros del tricolor: **Cuauhtémoc Blanco** y **Jared Borgetti**



Star Fox Assault



Por fin tenemos en nuestras manos la segunda aventura de **Fox McCloud** para el Nintendo GameCube, misma que te mantendrá pegado al control por toda la acción que disfrutarás en cada misión que participes. Regresan todos los personajes clave de la serie y se une al equipo la bella **Crystal**, a quien seguro conociste en **Star Fox Adventures**. En el próximo número te traeremos una serie de Tips que seguramente te ayudarán a devolver la paz al sistema **Lylat**.



Yoshi Touch & Go

Nintendo nos ofrece otra aventura del pequeño amigo de **Mario**; ahora debes valerte del *Stylus* para controlar a **Yoshi**, quien nuevamente debe proteger al simpático **Baby Mario** de los **Shy Guy** y otros enemigos que tratarán de llevárselo, como ocurrió en el SNES. Aquí encontrarás dos modalidades de juego –ya sea horizontal o vertical- ofreciéndote horas y horas de diversión, con gráficos y música muy acordes a la aventura.

Dragon Ball Z: Sagas



Para que descanses uno poco de las míticas peleas de **Dragon Ball Z**, Atari nos presenta **DBZ: Sagas**, un título que combina la emoción de un juego de acción/aventura, con un ligero toque de RPG. Descubre lo que hay detrás de esta nueva misión y viaja desde el planeta Tierra hasta las lejanas tierras de **Namek**. Lo mejor es que tendrás plena interacción con el escenario, al destruir múltiples objetos para dar un mayor grado de realismo.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet
www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF